



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UNB
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL – UAB
FACULDADE DE EDUCAÇÃO – FE
CURSO DE PEDAGOGIA A DISTÂNCIA

TATIANA AZEVEDO TRINDADE

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

CARINHANHA/BAHIA

2013

TATIANA AZEVEDO TRINDADE

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho Monográfico apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Pedagogia a Distância pela Faculdade de Educação – FE da Universidade de Brasília (UnB) - Universidade Aberta do Brasil (UAB).

CARINHANHA/BAHIA

2013

Trindade, Tatiana Azevedo. O lúdico na Educação Infantil/ BA, Novembro de 2013. 55 páginas, Faculdade de Educação – FE, Universidade de Brasília – UnB.

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em Pedagogia a Distancia.

FE/UnB-UAB

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

TATIANA AZEVEDO TRINDADE

Trabalho Monográfico apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Pedagogia a Distância pela Faculdade de Educação – FE, Universidade de Brasília – UnB – Universidade Aberta do Brasil (UAB).

BANCA EXAMINADORA:

Professor (Orientador): Rogério Andrade Córdova

Membros da Banca Examinadora

Professor Doutor: Rogério de Andrade Córdova - UAB – UnB

Professora Doutora: Ana América Magalhães Ávila Paz - UAB – UnB

Professora Mestre: Analva Aparecida Andrade Lucas Passos - UAB – UnB

DEDICATÓRIA

Dedico primeiramente a Deus, por ter sido meu porto seguro e ter me concedido a entrada numa das melhores faculdades do Brasil. Aos meus familiares e amigos pelo apoio nas horas difíceis.

Dedico também a minha tia Alezinda que me hospedou todos os finais de semana na casa dela, nos períodos dos encontros presenciais em Carinhanha Ba.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar agradeço a Deus pelas inúmeras bênçãos derramadas ao longo da minha vida. Aos meus pais pelo apoio e colaboração e por ter acreditado e investido na minha formação acadêmica.

Aos meus irmãos Isael, Lucineia e Vera Lúcia pelo companheirismo e incentivo. Ao pastor Silvío Martins, Sidinei Fogaça, Nadab Damasceno, Camila Fernandes, Sávio Fernandes, Eduarda Rísia, agradeço pelas orações em prol da minha vida. Aos meus colegas de turma pela amizade que foram construídas no decorrer do curso principalmente Tais Santos, Vivian Flores, Venílcia Souza companheiras inseparáveis no meu processo formativo, meu agradecimento pela companhia, parceria, ao longo dessa formação.

As minhas tutoras presenciais Erica e Cresia que também contribuíram para minha formação, que Deus continue abençoando vocês ricamente e retribua em dobro o que fizeram por mim. À Tutora Analva Passos e ao Professor Rogério Córdova pela paciência ajuda, colaboração e dedicação ao longo das orientações. Aos meus amigos José Luís dos Santos, Edite Cardoso, meu tio Elton, Tia Maria, Cleria que também contribuíram para a realização desse estudo.

RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo investigar a importância de desenvolver a aprendizagem por meio das atividades lúdicas na Educação Infantil através dos jogos e brincadeiras que fazem parte da vida das crianças. Por serem atividades que proporcionam à criança estabelecer relações sociais, desenvolver habilidades motoras, exercitar a imaginação e criatividade e também, fomentar a curiosidade do professor no sentido de promover metodologias de ensino que estimulem à criança o desejo de aprender de uma forma lúdica e diferenciada, buscando incentivar o gosto pela leitura a partir de jogos e brincadeiras e o desejo de aprender brincando e se divertindo. Este trabalho teve como aporte principal a realização de um questionário, que visava compreender como os professores desenvolviam o lúdico em sala de aula com os alunos da Educação Infantil. Essa pesquisa foi fundamentada em autores como Vygotsky, Piaget, Huizinga, Rau entre outros que deram subsídios para compreender melhor a importância do lúdico no desenvolvimento do ensino aprendizagem para as crianças na fase escolar inicial.

Palavras chave: Aprendizagem, Lúdico, Educação Infantil.

ABSTRACT

The present study aims to investigate the importance of developing learning through play activities in kindergarten through games and activities that are part of children's lives. Why are activities that provide children establish social relationships, develop motor skills, exercise their imagination and creativity and also foster the curiosity of the teacher in promoting teaching methodologies that encourage the child the desire to learn in a fun and different way, seeking to encourage a love of reading from games and play and the desire to learn while playing and having fun. This work had as main contribution the completion of a questionnaire, which sought to understand how teachers developed the play in class with students from Kindergarten. This research was based on authors such as Vygotsky, Piaget, Huizinga, Rau and others who gave grants. To better understand the importance of playfulness in the development of teaching and learning for children in the early school years.

Keywords: Learning. Playful. Early Childhood Education.

SUMÁRIO

O INÍCIO.....	11
INTRODUÇÃO	16
REFERENCIAL TEÓRICO	18
METODOLOGIA DA PESQUISA.....	30
ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS	32
CONSIDERAÇÕES FINAIS	47
REFERENCIAL	48
PESPECTIVA	51
APÊNDICE	52

1ª PARTE

MEMORIAL EDUCATIVO

O INÍCIO

Difícil iniciar essa narrativa falando de quem sou e de onde vim, tentarei expor para o papel parte do que senti e do que vivi e principalmente as memórias escolares, e de tudo que diz respeito a elas ao longo desses 27 anos de vida.

Hoje tenho 27 anos, me chamo Tatiana e sou Graduanda em Pedagogia. Venho de uma família simples e sou a terceira filha de uma família evangélica, na qual os valores cristãos estiveram sempre presentes. Em Provérbios capítulo (22:6-11) principalmente o verso 6, que diz: “Educa a criança no caminho em que deve andar; e até quando envelhecer (quando crescer) não se desviará dele.” Educar indica a primeira instrução que um pai e mãe devem dar a um filho, ou seja, sua primeira educação. Recordo-me carinhosamente dos seus ensinamentos, tenho nos meus pais um espelho de vida. Fui ensinada a obedecer e a respeitar os professores e também os mais velhos.

Comecei a estudar com seis anos de idade. Tenho boas lembranças dessa escola e das recordações que lá vivi. Fiquei nela por nove anos. Recordo-me que interagiu muito com os meus colegas, E quando terminava a aula eu ia logo para casa, pois queria fazer logo a tarefa de casa, em seguida brincava com as minhas amiguinhas, era muito divertido, as brincadeiras preferidas eram: Chicotinho queimado, morto vivo, alô Brasil, ciranda cirandinha, eu quase não possuía brinquedos, mas era feliz com o pouco que eu tinha.

Sempre fui uma menina responsável e dedicada, gostava das minhas coisas tudo organizada para obter bom êxito nas tarefas realizadas.

Durante essa fase inicial do ensino fundamental tive professor competente que foi seguro em ensinar tudo que precisávamos aprender e, outro muito exigente onde era necessário saber tudo sobre adição, subtração e divisão. E ainda tínhamos que decorar os textos para fazer provas. Antigamente, acreditava-se que as crianças aprendiam apenas recebendo informações de um professor. O professor explicava, ditava regras, mostrava figuras e a criança ouvia, copiava, decorava o que devia aprender. Quando não aprendia, culpava-se a criança chamava de desatenta, e irresponsável.

Lembro-me de um dos momentos marcantes em minha vida que foi em 2002 quando eu comecei a estudar no 1ª ano do Ensino Médio. Como na comunidade só tinha até a 8º série, foi preciso ir para a Cidade de Carinhanha-Ba. Existe uma frase no qual eu sempre me espelhei de Gandhi que diz assim: Nas grandes batalhas da vida, o primeiro passo para a vitória é o desejo de vencer. Não foi fácil a caminhada, mas tinha um objetivo era a vitória.

Na comunidade havia um ônibus que levava os alunos todos os dias, saíamos daqui 05h00min da manhã pra chegar as 07h00min na escola. Tinha que fazer essa trajetória todos os dias. Foi um dos momentos mais difíceis na minha vida. Na época da chuva saíamos 04h00min horas da manhã, o ônibus atolava na estrada, e quando achávamos carona, ainda chegávamos no horário certo na escola. Muitas das vezes pegávamos carona nos caminhão sujo de carvão que até prejudicava nossos olhos, mas não tinha alternativa para chegar até em casa. Sabia que a vida era cheia de desafios e para conseguir vencer tinha que ter otimismo e motivação assim ficaria mais fácil superar os problemas e achar boas soluções.

No ano de 2005 conclui o 4º ano, fiz a formatura, e foi tudo perfeito, onde estavam todos familiares e amigos presentes. Assim que conclui o Ensino Médio quis continuar meus estudos, meu sonho era cursar um curso superior. Aqui em Carinhanha já existia a UNEB e a FACINTER. Para ingressar na FACINTER o aluno precisava pagar uma mensalidade todo o mês. Recordo que os meus pais não tinham condições de pagar, às vezes eu chorava, pois esse era um dos meus desejos, e a minha mãe sempre do meu lado me dando palavra de ânimo, dizendo que há minha hora chegaria, que o momento de Deus não era o meu. Já a UNEB, só professor da rede podia prestar vestibular, não havia vagas para professores que não eram concursados da Rede de Ensino do Município.

A UnB- Universidade de Brasília

No ano de 2009 chegou a UAB-UNB, em Carinhanha, com dois cursos letras e pedagogia, fiz a inscrição para o vestibular, escolhi a área de pedagogia, pois um dos meus sonhos era ser professora fiz a prova depois de um mês saiu o resultado, quando uma colega me disse que meu nome estava no mural que eu tinha passado

nem acreditei, não sabia se sorria se chorava, ou se dava a notícia para os outros. Então liguei em Carinhanha e realmente eles confirmaram que eu tinha passado me deram apenas um dia apenas para eu providenciar toda a papelada

Entre na UnB com 22 anos de idade no início tinha certeza que muito de mim mudaria e mudou! Mas confesso que no início foi muito complicado. No 1º semestre, Comecei toda entusiasmada por ter conseguido o ingresso numa das melhores Universidades do Brasil, mesmo estando feliz sentia um pouco perdida, diante de tantos textos complexos. Tive muita dificuldade de entender os textos, fazíamos grupo de estudo, mesmo assim era difícil de compreender, pois estávamos no mesmo barco.

Acredito que no início foi frustrante, pelo fato de morar na Zona rural e não ter internet em casa precisava deslocar para Carinhanha toda semana, ficava no mínimo três dias para fazer os trabalhos propostos, algumas vezes precisava da ajuda de algumas colegas para me auxiliarem na digitação, pois não tinha muita familiaridade com o computador. Mesmo assim sempre fui comprometida com meus trabalhos, entregava todos dentro do prazo. Todas as disciplinas foram de grande importância em minha vida, mas algumas me marcaram e serviram como suporte no meu desempenho como educadora, no 1º semestre foi a Antropologia da Educação, gostava muito dos textos da disciplina apesar de ter achado um pouco complexo. Mesmo assim pude enxergar o mundo de uma forma diferente foi uma disciplina maravilhosa que investiga as origens, o desenvolvimento e as semelhanças das sociedades humanas assim como as diferenças entre elas.

Outra foi Matemática onde fazíamos oficinas com diversos jogos, onde aprendi por meio do lúdico. Amei estudar Introdução na classe hospitalar os textos eram de fácil compreensão. E as outras disciplinas foram as de projetos. Por meios das observações e estágio na sala de aula o possibilitou-me a escolher o tema do projeto pesquisa TCC.

Sempre tive afinidade com a Educação Infantil, e tinha a curiosidade de saber qual eram os métodos que os professores utilizavam para alfabetizar as crianças. Então surgiu a oportunidade do estágio, claro optei pela Educação infantil. No período das observações notei que o lúdico era pouco ensinado, e os alunos tinham muita dificuldade de assimilar as vogais e os números. Então por essa razão na disciplina: Projeto 4 - Fase 1, o meu tema escolhido foi: A importância de alfabetizar por meio de jogos e brincadeiras na educação infantil. Utilizei jogos de bingo, boliche, utilizei música

com letrinhas das vogais, tampinhas, pescaria de números, jogo de memória, jogo de comparação e quantias, brincadeira com fichas do nome etc.

Nota-se que as atividades lúdicas possibilitam a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças em suas várias habilidades. É visto que é por meio da brincadeira que a criança desenvolve o seu senso de companheirismo. Aprende a conviver, ganhando ou perdendo, compreende as regras e alcança uma participação satisfatória.

No projeto 5 fase 1 TCC, continuei com a mesma investigação cujo tema era o lúdico na educação e o problema: como as brincadeiras e jogos estão inseridos em uma escola municipal do interior da Bahia. E de que forma essas aulas lúdicas contribuem para o processo de ensino aprendizagem das crianças de cinco anos de idade?

Ao finalizar o curso a minha perspectiva profissional é fazer uma especialização voltada à educação infantil. Não estou atuando na sala de aula, mas sempre estou substituindo professor, amo trabalhar com essa turminha, pretendo dar continuidade aos meus estudos buscando assim melhorar meus conhecimentos.

O papel da Pedagogia na sociedade é de formar cidadãos críticos, aptos a transformar a sociedade; trabalhar a educação a cultura da sociedade, educar em hospitais, ou seja, na definição do papel da Pedagogia como uma prática social é capaz de fazer a diferença independente do meio no qual está inserida.

Como pedagoga quero ter a honra de pode fazer a diferença, Por isso quero tornar-me uma pedagoga, qualificada para ajudar todos que estão a minha volta, podendo assim facilitar na aprendizagem, e nos valores necessários à socialização do educando.

2ª PARTE

TRABALHO MONOGRÁFICO

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa tem como tema “Lúdico na Educação Infantil” com o foco nos jogos e brincadeiras. Numa Escola Rural do Interior da Bahia. Tendo como objetivo compreender como os professores utilizam deste recurso no cotidiano escolar das crianças de cinco anos de idade.

O brincar é uma necessidade que faz parte da vida de qualquer pessoa estando presente desde a antiguidade em todas as etapas da vida do ser humano.

A utilização de jogos existia na Grécia antiga, na Idade Média como também nos tempos atuais, e por muitos anos, a atividade lúdica foi vista apenas como um divertimento, possuindo um caráter não sério. Por esta razão, muitos educadores não dão muito valor ao jogo e o veem como algo sem muita importância.

Entende-se que, o brincar não pode ser visto apenas como algo inútil, ou usado apenas para preencher o tempo da aula, mas sim como uma ferramenta que possa favorecer o crescimento do aluno e ajudando a fortalecer a sua imaginação e criatividade diante das atividades propostas em sala de aula.

Para Froebel apud Bueno (2008, p.47): “[...] as brincadeiras são o primeiro recurso no caminho da aprendizagem”. Concordo com Froebel, pois as atividades lúdicas como uma proposta pedagógica é um importante instrumento que auxilia o professor na aprendizagem do aluno.

A escolha do tema nasceu a partir das observações vivenciadas nos estágios, quando notei a dificuldade de aprendizagem das crianças em assimilar as vogais e os números até dez.

Diante dessas dificuldades observadas acredito que os jogos e brincadeiras podem ser de fundamental importância para a melhoria do desempenho da criança.

Certamente o lúdico pode não ser o único suporte para a mudança do ensino-aprendizagem, mas é uma ponte que auxilia na melhoria dos resultados, por partes dos educadores que querem promover uma educação de qualidade.

Para o estudo foi necessário um levantamento bibliográfico com base nos autores que defendem o lúdico e veem o brincar como fonte de aprendizagem na Educação Infantil.

A pesquisa teve como principais teóricos: Vygotsky, Huizinga, Kishimoto, Piaget, Rau, entre outros intelectuais que estudam a temática, a qual teve por finalidade mostrar a importância do lúdico como recurso pedagógico na educação, de modo a incentivar a prática de jogos e brincadeiras e promover a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças.

REFERENCIAL TEÓRICO

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O lúdico proporciona diversão, prazer, e desenvolve a construção do conhecimento. Nota-se que o brincar é extremamente importante para os alunos da Educação Infantil, pois enquanto eles brincam ao mesmo tempo em que se divertem também aprendem. Nesse sentido os jogos e as brincadeiras tornam-se fundamentais para uma aprendizagem significativa, como descreve Rau:

Nessa perspectiva, utilizando em sala de aulas, o jogo torna-se então um meio para a socialização dos objetos educacionais, e ao educando, ao pratica-lo nesse contexto, deve ser garantida ação livre, iniciada e mantida unicamente pelo prazer de jogar é atrelada aos objetivos educacionais sistematizadas pelo educador. (Rau 2011, p.31)

Então os jogos com proposta pedagógica propiciam aos alunos uma aprendizagem significativa onde eles aprendem brincando e desenvolvem seus saberes e conhecimentos sobre o mundo que o cercam. É papel do educador traçar os objetivos para que a criança possam aprender se divertindo. Rau discorre sobre o assunto:

Assim ao utilizar jogos como recursos pedagógicos, na escola, o educador deve considerar a organização do espaço físico, a escolha dos objetos e dos brinquedos e o tempo que o jogo irá ocupar em suas atividades diárias (Rau 2011, p.96).

Conforme a autora destaca ao utilizar os jogos como recurso pedagógico o educador deve organizar o espaço e o tempo e as escolha dos brinquedos que irá utilizar em suas atividades diárias. O educador deve proporcionar um ambiente agradável onde os alunos se sintam confortável e possam explorar livremente os brinquedos utilizados. Como destaca Kishimoto.

O uso do brinquedo, jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontânea, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro

com suas cognições, afetividade corpo e interação sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância. (Kishimoto 2011, p. 40).

As brincadeiras educativas promovem na criança o gosto pelo brincar. Existem vários jogos que, além de estimular a habilidade necessária de uma criança, ainda possibilita a aprendizagem do indivíduo, quando ela aprende de forma natural e dinâmica, despertando o interesse na busca do conhecimento, além de oferecer uma interação social entre os alunos, ensinando a compreender as regras, o respeito aos colegas, como também consolidando a formação de conceitos éticos e da solidariedade.

Portanto, para que as crianças aprendem com os jogos é necessário que o educador ao realizar seu planejamento observe quais são os objetivos de cada jogo e a sua finalidade interacional.

Segundo Piaget (1998) e Vygotsky (1989) o lúdico é uma ferramenta necessária para o desenvolvimento infantil.

Sobre isto Kishimoto apud Queiroz afirma que:

[...] é importante compreender o jogo, o brinquedo e a brincadeira como atividade que promove mudanças significativas no desenvolvimento infantil e não apenas como um elemento presente no cotidiano das crianças. (Kishimoto 2003 apud Queiroz 2009, p.26).

Conforme retrata os autores o lúdico é um instrumento indispensável para o desenvolvimento da criança. A partir dos jogos e brincadeira a criança encontra suporte para superar suas dificuldades de aprendizagem, e promove o crescimento intelectual e psicológico. Como afirma Piaget:

A maneira de a criança assimilar, transformar o meio para que esta se adapte as suas necessidades e de acomodar (mudar a si mesmo para adaptar-se ao meio) deverá ser sempre através do lúdico. Ao brincar a criança se relaciona com outras crianças, sendo capaz de perceber-se com um “ser” no mundo numa relação entre o que é pessoal e o que permite o ingresso no mundo das regras. (Piaget 1989, p.135).

Podemos compreender que é brincando que a criança cria seu próprio mundo do jeito que ela quer e gosta. Portanto, os brinquedos são instrumentos

importantíssimos que colaboram para esta construção, pois permitem à criança criar fantasias de suas vivências e experiências cotidianas.

1.1 - Definição de jogos e brincadeiras

Embora existam vários tipos de jogos cada um tem sua exclusividade para cada faixa etária. Enquanto as crianças jogam e brincam elas melhoram a sua socialização com os demais colegas e passam a compreender o mundo que o cerca. Os jogos e as brincadeiras podem ser visto como um recurso facilitador da aprendizagem da criança desde que seja inserido numa proposta pedagógica. Ao participar das atividades lúdicas as crianças constroem estratégias, planeja utilizando o raciocínio e o pensamento. Segundo (Kishimoto 2011, p. 28).

O jogo deve ser livre, de forma alguma pode ser exercido como tarefa obrigatória. O brincar é de grande relevância é mais importante do que somente jogar, pois o ato de jogar com o lado lúdico é prazeroso. A criança sem notar se desenvolve integralmente, assim o educador deve estar atento observando sempre, todas as ações e reações que elas possam apresentar no período dessas atividades.

Rau cita que:

No que diz a respeito à definição de jogos, os estudos feitos por Kishimoto definem como uma forma “voluntaria da criança, um fim em se mesmo, não pode criar nada, não visa um resultado final. “O que importa é o processo em se de brincar que a criança se impõe”. Já o brinquedo definido por Kishimoto, é entendido sempre como um objeto suporte da brincadeira ou do jogo, que no sentido concreto, quer no biológico. A brincadeira por sua vez, encontra fundamento na fala de Kishimoto quando é apontada como uma atividade espontânea da criança, sozinha ou em grupo. Ela constrói fantasia e a realidade o que leva a lidar com complexas dificuldades psicológicas, como a vivência de papéis e de situações não bem compreendidas e aceitas no seu universo infantil. A brincadeira na infância leva a criança a solucionar conflitos e por meio da imitação, ampliando as suas possibilidades linguísticas, psicomotoras, afetivas sociais e cognitivas. (Rau 2007, p.41,42).

Conforme Kishimoto o jogo tem que ser livre e espontâneo não se pode criar nada o que importa é o processo de brincar. Pois por meio da brincadeira a criança constrói a fantasia, e enfrenta desafios como também organiza melhor suas ideias.

Segundo Kishimoto:

A boneca é brinquedo para uma criança que brinca de “filhinha”, mas para certas tribos indígenas, conforme pesquisa etnográfica é símbolo de divindade, objeto de adoração. Dessa forma fica difícil entender, porque um mesmo comportamento pode ser visto, como jogo ou não. Se para um observador externo ação da criança indígena que se diverte atirando como o arco e flecha em pequenos animais é uma brincadeira, para a comunidade indígena nada mais é que uma forma de preparo para a arte da caça necessária a subsistência da tribo. (Kishimoto 2011, p.17).

Então, se atirar com arco e flecha para alguns é apenas um divertimento, para outros, é uma arte para o próprio sustento. Assim, percebemos que uma ação diferente pode ser visto como jogo ou não dependendo da cultura e do significado a ela concedido. Kichimoto descreve.

Por tais razões fica difícil elaborar uma definição de jogo que englobe a multiplicidade e suas manifestações concretas. Todos os jogos possuem peculiaridades que os aproximam ou distanciam. A imagem sobre o jogo é construído de acordo os valores e o modo de vida do ser humano, que se expressa por meio da linguagem. Alguns anos atrás o jogo era visto como algo que não tinha valor, como coisa não séria como diz a autora Kishimoto (2011 p.17): Já nos tempo do Romantismo, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança. (Kichimoto 2011, p.17).

No mundo atual o jogo, brinquedo e brincadeira ainda são iutilizados de forma indistinta. Mesmo vivemos em uma época diferente, ainda é possível perceber que alguns professores Utilizam o jogo só para preencher seu tempo, não o veem como algo sério e educativo. Estes profissionais não sabem da real importância dos jogos e dos seus significados para o desenvolvimento infantil. Quando há um objetivo pedagógico voltado para os jogos e as brincadeiras, as aulas tornam-se mais alegres e e prazerosa favorecendo o crescimento e habilidades de comunicação, nas suas varias formas, fatores que facilitam a auto- expressão.

Kishimoto descreve:

Uma boneca permite a criança várias formas de brincadeira, desde a manipulação até as realizações de brincadeiras. Como de “mamãe filhinha” o brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocar os aspectos da realidade. Ao contrário o jogo como xadrez e jogos de construção exigem de modo explicito ou implícito, o

desempenho de certas habilidades definidas por uma estrutura preexistente no próprio objeto e suas regras. (Kishimoto 2011, p. 20).

O brinquedo é uma ferramenta fundamental que se constrói de acordo a imaginação. O jogo também é fundamental ainda mais quando vai além do pensamento da criança. De acordo Kishimoto (2011) Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um dos seus substitutos dos objetos reais para manipulá-los. Desta forma é possível perceber que o brinquedo não reproduz apenas objetos, mas uma totalidade social.

Há um mundo imaginário, criados pelos desenhos animados, pelos contos de fadas, pelas histórias e seriados televisivos. Nesse caso os brinquedos representam as imagens em forma de bonecos. Diante de um trecho do seu trabalho Huizinga confunde os leitores com algumas ideias, por exemplo “ o contrário de seriedade é jogo; todavia o conceito de jogo vai além, podendo até incluir seriedade” HUIZINGA (1999, p.51).

Com certeza o jogo pode incluir seriedade se não fosse assim teríamos que dizer que as crianças ao brincar estariam apenas disfarçando. É claro que elas ficam sérias, pelo fato de estarem dedicando a uma atividade vital no seu pensamento. Kishimoto (2011, p.27) o caráter não “sério” apontado por Huizinga não implica que a brincadeira infantil deixa de ser séria. Quando a criança brinca, ela o faz de modo compenetrado. Concordo com a citação da Kishimoto o caráter não “sério” apontado por Huizinga não implica que a brincadeira infantil deixa de ser séria. Quando as crianças estão realizando uma brincadeira elas tem um foco, que é conseguir o alvo desejado, então é preciso muita atenção, por essa razão elas ficam sérias.

A brincadeira não deixa de ser séria só porque em meio as atividades lúdicas as crianças demonstram sorrisos. Muitos educadores na atualidade veem o jogo como algo inútil e não sério e somente quando jogam é apenas para se divertirem ou para passar o tempo, muitos não incluem os jogos como uma proposta educativa, e as crianças vão crescendo com esse mesmo conceito, tornam adultos e professores com esse mesmo pensamento.

O jogo é de fundamental importância para o desenvolvimento da criança, pois o mesmo possibilita a construção do conhecimento de uma forma prazerosa e

dinâmica, tornando a criança mais criativa e ágil ao ponto de resolver os problemas com facilidades.

Ao longo do tempo, os jogos tornaram-se significativos na educação, pois são lembrados como fator fundamental para a solução dos problemas da prática pedagógica.

O jogo venceu a barreira do tempo, da sociedade e dos valores que a ele foi submetido, estando presente em diferentes momentos históricos. Kishimoto (2011) O jogo visto como recreação, desde a antiguidade Greco Romana aparece como relaxamento necessário à atividade que exige esforço físico e intelectual.

O jogo e as brincadeiras fizeram-se presentes em todas as civilizações, todos os povos brincaram e praticaram esporte de acordo com sua cultura. Algumas brincadeiras e jogos praticados na atualidade, já eram praticados há muitos anos atrás. A escola tem um papel fundamental que é de resgatar as brincadeiras antigas, pois as mesmas contribuem para o desenvolvimento da coordenação motora dos alunos, e ainda ajuda a despertar o conhecimento dos saberes populares, o que promoverá uma aprendizagem mais prazerosa.

Para VIGOTSKY:

Definir o brinquedo como uma atividade que dá prazer à criança é incorreto por duas razões. Primeiras muitas atividades dão à criança experiências de prazer muito mais intensas do que o brinquedo, como por exemplo, chupar chupeta, mesmo que a criança não se sacie. E, segundo, existem jogos nos quais a própria atividade não é agradável, como por exemplo, predominantemente no fim da idade pré-escolar, jogos que só dão prazer à criança se ela considera o resultado interessante. Os jogos esportivos (não somente os esportes atléticos, mas também outros jogos que podem ser ganhos ou perdidos) são, com muita frequência, acompanhados de desprazer, quando o resultado é desfavorável para a criança. (VIGOTSKY 2007, p. 108).

Com base nessa citação é possível entender que o brinquedo não pode ser definido totalmente como uma atividade que dá prazer a criança, pelo fato de muitas outras atividades dá mais prazer do que o brinquedo, O autor ainda cita um exemplo: chupar chupeta, mesmo que a criança não se sacie. Também o ato de chupar o dedo, dormir agarrado uma fralda. Existem jogos que não são tão confortáveis e a criança costumam valorizar mais os jogos quando os resultados são satisfatórios.

1.2- Fases de desenvolvimento segundo Piaget:

Para esse importante autor as pessoas passam por diferentes estágios desde o nascimento até a idade adulta. É um período em que o pensamento e o comportamento infantil são formados, do conhecimento ao raciocínio. Esses são os quatro estágios de desenvolvimento proposto por Jean Piaget Segundo: Dalla Valle, Luciana de Luca:

1ºEstágio-Sensório motor: (recém-nascido e o lactente 0 a 2 anos);A criança conquista seu mundo através da percepção e dos movimentos, de todo o Universo que a cerca.

2ºEstágio-Pré-operatório (a 1ªinfância dos 2 a 7 anos) o mais importante é o aparecimento da linguagem, que irá acarretar as modificações nos aspecto intelectual afetivo-social da criança interação social.

3ºestágio-periodo das operações: (a infância propriamente dita dos 7 aos 11 ou 12 anos a criança apresenta a capacidade de reflexão, que é exercida a partir de situações concretas no seu desenvolvimento mental, ela adquire uma autonomia crescente em relação ao adulto, passando a organizar seus próprios valores morais.

4ºEstágio períodos das operações formais (a adolescência-dos 12 em diante) passagem do pensamento concreto para o pensamento formal, abstrato; o indivíduo realiza as operações no plano das ideias, sem precisar de manipulações concretos, é capaz de lidar com conceitos como liberdade, justiça etc. Cria teoria sobre o mundo, principalmente sobre os aspectos que gostaria de reformular. Capacidade esta de reflexão espontânea, que descolada da realidade é capaz de tirar conclusões de pura hipótese. (Dalla Valle, Luciana de Luca 2007, p. 30,31).

Esta fase do desenvolvimento sensório motor é extremamente rica na vida da criança, no decorrer dos meses ela vai desenvolvendo aos poucos a inteligência, e conquistando o mundo por meio da percepção e dos movimentos. Nessa fase o seu desenvolvimento é muito rápido, ela começa tocar nos objetos, bater palminha, imitar os adultos e logo começa andar. E assim vai desenvolvendo suas habilidades: como pegar, andar e falar começa a mover de um lado para o outro. Ainda nessa fase a criança entra no mundo da representação e da imitação e das brincadeiras de faz de conta.

A criança nessa faixa etária é muito curiosa pra ela tanto faz pegar um copo quanto um caneco, isso não faz diferença. No período pré-operatório a criança entra no

mundo da linguagem oral, por volta dos dois anos de idade, a criança melhora tanto a linguagem oral quanto a imitação que já havia constituído no período sensório motor.

Nessa idade, a criança começa a distinguir o "certo" do "errado", diante do olhar dos adultos e da postura que exerce diante deles. Assim ela tem a noção de algumas ações terão determinadas consequências. Ela gosta de imitar o comportamento dos outros, transformar os objetos, transforma uma boneca num bebê, pega um cabo de vassoura e faz dele um cavalo. Portanto, o pensamento pré-operatório indica inteligência seguida de ações.

O terceiro período das formações concretas, a criança consegue organizar suas ideias e começa a compreender o mundo a sua volta. Começa a entender os cálculos matemáticos, torna-se mais independente ao realizar certas atividades, como andar de bicicleta, montar a cavalo algo que só faziam com ajudas dos adultos.

O quarto período ela já é um adolescente e consegue formular ideias hipótese, sem precisar ser manipulado por ninguém. Segundo Piaget estes estágios são fundamentais na vida da criança para garantir um bom desenvolvimento motor e cognitivo onde às crianças poderá realizar suas atividades com mais determinação.

1.3- Kischimoto 2008 destaca quatro tipos de brincadeiras na ação lúdica da criança:

A primeira é das brincadeiras educativas (caracterizada pela ação lúdica com fins pedagógicos). De acordo com Kishimoto (2011, p.111): Os jogos educativos ou didáticos estão orientados para estimular o desenvolvimento cognitivo e são importantes para o desenvolvimento do conhecimento escolar elaborando, como calcular, ler e escrever.

Então as brincadeiras e os jogos são ótimos instrumentos para aprendizagem do aluno, pois o mesmo proporciona interação, estimula o interesse e possibilita a construções do conhecimento.

A segunda é das brincadeiras tradicionais segundo Kishimoto (2011, p. 43) podem ser entendidas pelo tradicionalismo e universalidade, pois se assentam no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e do Oriente, brincaram de amarelinha, empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase

da mesma forma. Tais brincadeiras foram transmitidas de geração em geração através de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil.

As brincadeiras sempre tiveram presentes em várias épocas na atualidade não e diferente, várias brincadeiras do passado ainda estão presentes no período em que vivemos hoje. Resgatar as brincadeiras tradicionais deve ser uma função de toda a escola. Por meio delas os alunos vão poder entender os objetivos de cada brincadeira e a importância dos mesmos no seu cotidiano. A Brincadeira de roda acompanhadas por cantigas e movimentação do grupo, geralmente dispostos em círculo ciranda-cirandinha, entrei na roda, pirulito que bate-bate, boca de forno, batata quente” alô Brasil, guarda meu anelzinho , estátua , pique-esconde entre outros.

A terceira é as brincadeiras de faz de conta segundo Kishimoto (2011, p.15) ainda aborda o imaginário despertando assim a criatividade da criança e demonstrando seu poder de criação. Geralmente as obras de criações das crianças são frutos do que elas ouvem e veem, assim juntam as ideias para compor seu cenário de fantasia. Desta forma elas aprendem a agir como se fossem adultos realizando simbolicamente o que mais tarde farão na vida real.

Autora ainda ressalta que a brincadeira de faz de conta, também é conhecida como símbolo de representação de papéis, o que deixa mais evidência a presença da situação imaginária. Nessa atividade as crianças desempenham vários papéis sociais ao representar diferentes personagens. Ela é a autora da sua própria criação, pois a estuda e cria seus próprios significados. Essa brincadeira é excelente para o desenvolvimento da criança, pois ela utiliza a imaginação, regras e gestos ela ainda aprendem elaborar hipóteses para a resolução de seus problemas e tomam atitudes como se fosse adulto.

Gostam se fantasiar colocar nome nos objetos, trazem para a brincadeira o que vive e presencia dentro de casa. Elas vivem o personagem, pois a brincadeira é uma realidade da mesma, onde demonstra o que realmente sente seus medos, suas alegrias, suas angustias e conflitos. Exemplo de brincadeiras de faz de conta: são as brincadeiras de casinha, escolinha, ônibus, vendinha, etc.

A quarta é as brincadeiras de construção sobre a qual kishimoto descreve:

Os jogos de construção ganha espaço na busca deste conhecimento físico, porque desenvolvem as habilidades manuais, a criatividade enriquece as experiência sensorial, além de favorecer a autonomia e a sociabilidade. (kishimoto 2011, p. 112).

Os jogos ou brincadeiras de construção é uma ferramenta de grande relevância, pois o mesmo tem a função de promover na criança a cooperação obediência e ainda desenvolve a criatividade e a capacidade de elaboração e expressão. Exemplo de jogos de construção: Ocorrem quando as crianças utilizam materiais como (blocos, sucatas, garrafa pet, tampinhas e outros, para construir coisas novas como (pontes, castelos, casa, igreja, bonecos, etc.). Vale ressaltar que a criança cria de acordo a sua imaginação e o professor deve está atento e não interferindo muito nessas atividades, mas auxiliando quando for necessário.

1.4- Piaget (1976) propõe quatro sucessivos sistemas de jogos

O primeiro é o jogo de exercício, o bebê nos seus primeiros meses de vida, ainda não tem um domínio de sua visão, da coordenação e da apreensão de objetos, portanto, nessa fase a criança exercita as habilidades motoras, através de atividades básicas, tais como morder, chupar, sacudir, agarrar e lançar, repetindo várias vezes estes movimentos, assim intuitivamente vai aperfeiçoando-os.

O segundo os jogos simbólicos conforme Rau:

O Jogo simbólico é uma atividade lúdica que manifesta se a forma de imaginação e de imitação e ocorre para criança no período de 2 a 6 anos. É a fase em que ocorre a transformação de objetos, como cabo de vassoura cavalo e a vivência de papéis, como brincar de papai mamãe professor e aluno. Rau (2011, p. 155).

A autora demonstra que o jogo simbólico é uma atividade lúdica que manifesta se em forma de imaginação e de imitação é o jogo do faz de conta, que coopera para o desenvolvimento humano. A criança utiliza a criatividade, usado qualquer objeto como símbolo de acordo a sua imaginação. Como por exemplo: uma boneca se transforma numa criança, um lápis num microfone, uma lata num carrinho, um cabo de vassoura

num cavalo, como também se transforma em papéis reais, como o da mãe, professor, médico.

Nessas brincadeiras, as crianças se imaginam no papel dos adultos, e ainda por meio deles expressa a sua convivência.

O terceiro jogos e de regras de segundo Rau:

Os jogos de regras tem sua prática como as crianças com a idade próxima aos 5 anos, mas se desenvolvem na fase que vai dos sete aos 12 anos. São jogos de combinações sensório- motoras ou intelectuais que favorecem a socialização, pois a sua pratica possibilita a inserção da criança no mundo social e cultura. As regras, no jogo, representam o limite, o pódio e o não pódio, e nesse sentido regular, as relações entre as pessoas. A folga nos jogos de regras, na perspectiva de MARCELO (2000), Possibilitam que a criança tenha um espaço para adaptar se a um ambiente social regrado; regula o comportamento estabelece limites transforma as regras de acordo com as suas necessidades. (Rau 2011, p. 155).

Conforme a autora os jogos de regras contribuem para o crescimento social da criança, os jogos possibilita neles uma melhor adaptação às mudanças que ocorrem no decorrer da sua vida. Pois as regras possibilitam o desempenho cognitivo diante de diversas situações.

Ainda desenvolve aspectos cognitivos; como: a atenção, o senso de responsabilidade e adquirem noções de sociedade e de regras, torna-se mais interativa na sociedade, estimulando a responsabilidade, a disciplina, entre outros valores Vygotsky, (2007 p. 110) “a situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já contém regras de comportamento, embora não possa ser um jogo com regras formais estabelecidas”. Vygotsky (2007, p. 110) cita que a criança “imagina se como mãe e a boneca como criança e dessa forma deve obedecer às regras do comportamento maternal”.

Tendo como base as informações de Vygotsky a brincadeira é apontada como um fator muito importante para as crianças da Educação Infantil. Embora as crianças não percebam as brincadeiras contém regras, que ajudam elas a organizar seus pensamentos, pois por meio delas aprendem a tomar decisões, compreendendo os limites e desenvolvendo a socialização e a integração com o grupo a qual ela está inserida.

Segundo Huizinga (2007, p. 33), o jogo “... é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana”.

Os jogos têm limites, espaços e regras que deve propiciar a criança o prazer, e a alegria, e não o constrangimento. O jogo pode ser visto como uma atividade tanto lúdica como competitiva. No entanto, deixa de ser jogo a partir do momento em que a atividade se torna obrigatório. Na concepção do autor o jogo, é uma atividade voluntária direcionada para a busca do prazer.

O quarto jogo é o de construção que para Kischimoto pode ser entendido da seguinte forma.

Os jogos de construção tem uma estreita relação com o de faz de conta. Não se trata de manipular livremente os tijolinhos de construir de construção, más de construir casas, móveis ou senários para as brincadeiras simbólicas. As construções se transformam em temas de brincadeiras e evoluem em complexibilidade conforme o desenvolvimento da criança. (Kischimoto 2011, p.44).

Nessa fase a criança inventa a sua regra e sua pratica individualmente, pois a mesma adquire noções fundamentais para o desenvolvimento motor e intelectual. As crianças usam, transformam e criam novos objetos que serão usados nas suas brincadeiras.

METODOLOGIA DA PESQUISA

A Metodologia da pesquisa é um instrumento que nos faz refletir e ter um novo olhar investigador e criativo sobre o mundo. O presente estudo insere-se numa abordagem qualitativa uma vez que ocorreu no ambiente natural, da Educação Infantil, numa escola rural no interior da Bahia.

Vale ressaltar que a pesquisa qualitativa possibilita o contato direto, e de longa duração do pesquisador com o ambiente e a situação que está sendo investigada.

Sendo também uma pesquisa descritiva, porque visa observar, registrar, analisar e estabelecer os fatos ou fenômenos, além de possibilitar ao pesquisador a devida interpretação sem precisar forjar o contexto. Cabe ressaltar que a pesquisa descritiva, trabalha sobre dados ou fatos colhidos da própria realidade.

O tipo de pesquisa utilizada foi à pesquisa de campo, segundo Ruiz (1991), a pesquisa de campo consiste na observação dos fatos tal como ocorrem espontaneamente, na coleta de dados e no registro de variáveis informações relevantes para análise dos fatores.

Com a finalidade de alcançar os objetivos propostos nesta pesquisa, foi realizado um levantamento bibliográfico, apoiando-se nos autores que veem o lúdico como um instrumento de grande relevância na Educação Infantil, tais como: Vygotsky, Huizinga, Kishimoto, Piaget, Rau entre outros intelectuais que estudam a temática.

Diante das características desta pesquisa, a metodologia que foi utilizada é totalmente qualitativa, que para Minayo (1994, p. 21 - 22) pode ser entendida da seguinte forma:

A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares [...] ela trabalha com o universo dos significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos [...]. (Minayo 1994, p. 21 - 22).

Com base nas informações desses autores percebemos que a pesquisa qualitativa é a mais indicada para poder investigar, analisar e interpretar a realidade

social dos sujeitos, pois segundo os autores ela trabalha com o universo dos significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitude.

Instrumentos de coleta de dados

Ao realizar o trabalho de natureza científica é fundamental que se faça um bom planejamento, pois o mesmo deve ser elaborado de forma clara e suscita, observando os instrumentos e estratégias que serão utilizados. Assim o pesquisador desenvolverá sua pesquisa de uma forma segura e eficaz, sem se preocupar com o nível de aprofundamento da pesquisa. Segundo Gil:

Pode ser definido “como a técnica de investigação composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas por escrito às pessoas, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas etc.” (Gil 1999, p.128).

Já para os autores Melo e Urbanetz:

O questionário é definido pelos autores Chizzotti (1995) e Pádua (2005) como um conjunto de questões formuladas pelo pesquisador diretamente respondidas pelos informantes. Por ter essa característica de não ser o pesquisador o responsável por responder o questionário é importante que algumas sugestões sejam levadas em conta. (Melo e Urbanetz (2009, p.95).

Ao elaborar o questionário, temos que tomar algumas precauções, pois deve ser construído em tamanho moderado, que proporcione ao informante agilidade em suas respostas, não ultrapassando 30 minutos. Outro cuidado é que as perguntas propostas sejam claras para os informantes, sendo assim o pesquisador encontrará possibilidades para alcançar as respostas confiáveis e desejadas.

Para tentar responder aos questionamentos, os instrumentos escolhidos para a coleta de dados foi um questionário com 13 questões com perguntas fechadas e semiabertas, direcionado para duas professoras da Educação Infantil de uma escola do Interior da Bahia.

A observação é o instrumento que mais fornece detalhes ao pesquisador, pois possibilita um contato direto do pesquisador com o sujeito. Por meio da observação fica fácil acompanhar as experiências diárias do fenômeno estudado e investigar um determinado problema.

ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Para realizar a análise, esta pesquisa embasou-se nos dados coletados por meio de um questionário com perguntas fechadas e semiabertas realizada com três professoras de uma Escola do Interior da Bahia, que trabalham com a Educação Infantil.

Embora trabalhem há pouco tempo na educação infantil, os dados nos levaram a crer que elas sabem da real importância da ludicidade nesta fase da escolarização, como também demonstram comprometimento com o processo educacional dessa faixa etária de cinco anos de idade.

Com a finalidade de alcançar os objetivos propostos nesta pesquisa, foi realizado um levantamento bibliográfico, apoiando-se nos autores que veem o lúdico como um instrumento de grande relevância na Educação Infantil como: Piaget, Kischimoto, Vygotsky, Huizinga, Rau, entre outros intelectuais que estudam a temática.

A observação ocorreu durante o estágio, foi observado a relação do professor/aluno, como os professores veem os jogos e brincadeiras no cotidiano escolar das crianças, e quantas vezes o lúdico é trabalhado durante a semana e se há um estabelecimento de objetivos voltados para os jogos.

A escola funciona nos turnos, matutino e vespertino com o Ensino Fundamental do 1º ao 9º ano, e no noturno com Educação de Jovens e Adultos e com o Ensino Médio. A escola recebe alunos do povoado e de vários assentamentos que ficam localizados no entorno da comunidade. A pesquisa foi realizada com três professoras da Educação Infantil.

A escola possui 18 professores, dentre estes 16 estão cursando faculdade, somente duas professoras ainda não estão cursando o nível superior. Desses professores cinco são graduadas em pedagogia.

Treze professores moram na mesma comunidade onde a escola se localiza, e os outros cinco moram em Carinhanha, se descolam na segunda-feira pela manhã para a comunidade e retornando na sexta-feira à noite. A estrutura física da escola é a seguinte: contém 10 salas de aula, uma biblioteca, uma cantina, uma secretária, três banheiros um para os meninos, um para as meninas e outro para os professores, uma

sala de informática contendo 15 computadores, que ainda não tem acesso internet. A realização das atividades lúdicas acontece na sala de aula, pois não existe espaço específico para a realização dessas atividades.

A escola também possui uma quadra poliesportiva para a prática de esportes, e um pátio aberto ao sol, onde as crianças só podem brincar se o sol não estiver muito quente.

Com a pesquisa buscou-se compreender como os professores utilizam o lúdico no cotidiano escolar das crianças de cinco anos em uma escola rural do interior da Bahia.

Questionário de Pesquisa

Quadro 1

Formação profissional e tempo de atuação dos educadores

Docente	Formação	Tempo de atuação
Professora 1	Pedagogia	5 anos
Professora 2	Pedagogia	5 anos
Professora 3	Geografia	5 anos

Com base no quadro acima apresentado podemos perceber que todos educadores possuem nível superior e atuam há cinco anos como docentes da Educação Infantil. Duas são graduadas em Pedagogia e uma em Geografia e acreditam que o lúdico é a ponte para aprendizagem dos alunos, segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil:

A LDB dispõe, no título VI art. 62 que: “A formação de docentes para atuar na educação básica far-se-á em nível superior, em curso de licenciatura, de graduação plena, em universidades e institutos superiores de educação, admitida, como formação mínima para o exercício do magistério na educação infantil e nas quatro primeiras

séries do ensino fundamental, a oferecida em nível médio, na modalidade Normal”. Nessa perspectiva, faz-se necessário que estes profissionais, nas instituições de educação infantil, tenham ou venham a ter uma formação inicial sólida e consistente acompanhada de adequada e permanente atualização em serviço. (1998, p. 39,41).

Conforme essa citação é visto que o professor para atuar na Educação infantil deve ter o magistério e possuir o nível superior completo no curso de pedagogia, e também é preciso que os professores sejam qualificados e comprometidos com a prática educacional, capazes de responder aos questionamentos das crianças, assim como às demandas relacionadas aos cuidados e aprendizagens infantis.

Quadro 2

Docente	Idade	Sexo
Professora 01	31-35	Feminino
Professora 02	35-35	Feminino
Professora 03	36-40	Feminino

Conforme as análises de dados observa-se que todas as professoras são do sexo feminino. Visto que o acesso das mulheres ao magistério se deu a partir do aumento do número de escolas e de alunos ligados ao discurso da “melhor qualificação” feminina devido ao seu instinto maternal e aos cuidados e sensibilidade com as crianças.

Nos dias atuais não é muito diferente, o docente para exercer esse cargo de educador realmente tem que gostar dessa profissão. Não trabalhar apenas pelo salário e sim com amor e dedicação. Sabemos que aos poucos as mulheres conquistaram seu espaço no mercado de trabalho e as mesmas oportunidades educacionais que os homens. Ainda nos dias atuais os docentes na educação infantil são predominantemente do sexo feminino.

Percebe-se que grande parte dos docentes é composto por mulheres como ressaltam os autores citados acima, o que demonstra que a carreira do magistério ainda é entendida como uma fonte de trabalho direcionado às mulheres.

Quadro 3

Quantos cursos preparatórios ou específicos na área lúdico você participou?

Docente	Um	Nenhum	Dois a três	Vários
Professora 01				X
Professora 02		X		
Professora 03	X			

Conforme o quadro, apenas a professora 01 professora participou de vários cursos, a professora 02 nenhum curso e a professora 03 um curso. Nota-se que duas dessas professoras sabem da importância do lúdico na educação infantil, a importância de se capacitarem para melhorar sua prática, pois o professor que trabalha na educação Infantil precisa sempre está atualizado, participando de cursos e formações específicas, podendo assim melhorar sua prática pedagógica e atender às crianças de acordo com as suas necessidades.

Sabemos que a educação é a ponte certa para o desenvolvimento de um país, e dentro dela a capacitação de educadores como fator fundamental para a preparação de cidadãos conscientes.

É visto que a formação continuada facilita ao docente adquirir conhecimentos relacionados à profissão, se tornando assim seres mais dotados de inteligência capaz de atender as demandas determinada pela sociedade. Pois, conforme, Sousa:

Ser professor, hoje, significa não somente ensinar determinados conteúdos, mas, sobretudo um ser educador comprometido com as transformações da sociedade, oportunizando aos alunos o exercício dos direitos básicos à cidadania. (Sousa 2008, p.42).

Nessa perspectiva o educador é o responsável por formar cidadãos conscientes dos seus direitos e deveres, proporcionando oportunidades de seus alunos desenvolverem seu próprio conhecimento.

É por meio dos cursos e formação específicos que os professores melhorarão seus conhecimentos e desenvolverão as habilidades necessárias para atender as dificuldades encontradas no cotidiano escolar.

Quadro 4

Com que frequência os jogos e/ou brincadeiras são trabalhados durante as aulas:

Docentes	Diariamente	Quando surge oportunidade	Para trabalhar apenas alguns conceitos
Professora 01	X		
Professora 02			X
Professora 03	X		

Para as duas professoras o lúdico é trabalhado diariamente na sala de aula e apenas uma utiliza para trabalhar alguns conceitos. De acordo com o Referencial Curricular nacional da Educação Infantil:

Na instituição de educação infantil, pode-se oferecer às crianças condições para as aprendizagens que ocorrem nas brincadeiras e aquelas advindas de situações pedagógicas intencionais ou aprendizagens orientadas pelos adultos. É importante ressaltar, porém, que essas aprendizagens, de natureza diversa, ocorrem de maneira integrada no processo de desenvolvimento infantil. (1998, p.23).

Neste sentido, Santos argumenta que:

Para a criança o brincar é viver. Esta é uma afirmativa bastante usada, certamente aceita. Poderíamos dizer que todos os adultos, com maior ou menor intensidade, acredita que as crianças não vivem sem seus brinquedos. A própria história da humanidade nos mostra que todas as crianças do mundo sempre brincaram, brincam hoje e, certamente continuaram brincando. (2008, p.111).

Com base no posicionamento dos autores os professores devem inserir no planejamento brincadeiras que promovam a aprendizagem do educando. O brincar é algo natural da criança, ela está o tempo todo brincando, quando isso não acontece alguma coisa não está bem. Algumas pessoas dizem que as crianças brincam para se divertir e outros dizem que elas brincam para diminuir o sentimento de angústia e agressividade. Sabemos que quando elas brincam em grupo melhora a afetividade dentro da turma. Desta forma, realizando atividades lúdicas diariamente as professoras

proporcionam uma interação entre os alunos, melhorando a convivência e a participação em sala de aula.

Quadro 05

Costuma brincar junto com as crianças?

Docentes	Sempre	As vezes	Apenas observo
Professora 01	X		
Professora 02		X	
Professora 03	X		

Tendo como base as informações do quadro percebe-se que duas professoras costumam brincar sempre com as crianças e apenas a professora 02 não brinca com muita frequência com seus alunos.

Para que esta prática seja realmente construtiva é necessário organizar a sala com os brinquedos, e deixar o ambiente atrativo para estimular a atenção e a imaginação da criança. Vale ressaltar que a mediação deve estar sempre presente mesmo que o aluno não peça ajuda do professor.

Observar o aluno nessas atividades é fundamental, pois é por meio do lúdico, que as crianças mostram suas potencialidades.

Quadro 06

Acredita que além de ser desencadeador da aprendizagem, o jogo e a brincadeira oferecidos às crianças geram interesse e prazer? Por quê?

Docente	Resposta
Professora 01	Sim, porque desenvolve o raciocínio lógico e estimula a criança a aprender brincando.
Professora 02	Sim, porque através do jogo a criança tem mais interesse, aprendem de uma forma divertida.
Professora 03	Sim, porque é brincando que as crianças aprendem desenvolvem suas habilidades motoras e o raciocínio lógico.

Diante das informações percebe-se que os professores acreditam que a lúdico é um instrumento fundamental para o desenvolvimento infantil, pois segundo elas os jogos desenvolvem o raciocínio lógico, estimulam a criança a aprender brincando.

O Lúdico é muito significativo e de grande relevância, pois ao brincar a criança começa desenvolver capacidades importantes como: a motivação, atenção, imitação, imaginação e outras habilidades que serão fundamentais para a sua participação na sociedade, fato que podemos perceber nas palavras de Kishimoto:

Ao Utilizar jogos na educação infantil significa transportar para o campo de ensino a aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. (Kishimoto 2011, p.41).

O educador ao utilizar os jogos e brincadeiras em sala de aula precisa acreditar que o brincar faz a diferença, sendo fundamental para a socialização da criança. O educador deve deixar todos os jogos e brinquedos à disposição do aluno, deixando que brinquem livremente e descubram qual é a sua função, aguçando também a curiosidade de saber como se joga ou se brinca. As atividades lúdicas além de serem desencadeadoras da aprendizagem, permitem a liberdade de ação, companheirismo e diversão, ainda promovem o prazer que dificilmente são encontradas em outras atividades escolares. Tendo como base as palavras de Rau:

Assim, é preciso garantir a criança um espaço que possibilite a ação lúdica, ou seja, em que tenha a oportunidade de escolher os jogos, os materiais e o modo de explorar e criar suas brincadeiras. “Ela ainda cita que para Santos “a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão”. (Rau, 2007, p.39).

Sendo assim, é preciso que a organização do espaço físico seja feito de forma adequada, para que a criança possa brincar livremente, fazer seus movimentos, explorar os objetos, desenvolver sua imitação. Vale ressaltar que diante das atividades lúdicas, o professor deve estar observando as crianças desde o início das brincadeiras até o final. Pois nesse momento elas apresentam várias habilidades e até mesmo algumas dificuldades e o professor como mediador, deve estar atento para orientá-la quando for necessário.

Quadro 07

Acredita ser possível promover o desenvolvimento intelectual, motor e emocional do aluno por meio das atividades lúdicas? Por quê?

Docente	Resposta
Professora 1	Sim, porque as atividades lúdicas desenvolvem a criatividade e a imaginação da criança.
Professora 2	Sim, porque assim surge mais interesse em aprender.
Professora 3	Sim, porque cada aluno possui seu tempo e forma de aprendizagem.

De acordo com as professoras o lúdico pode promover desenvolvimento intelectual, motor e emocional dos alunos e ainda proporcionar satisfação. Nota-se que elas sabem da real importância das atividades lúdicas para a aprendizagem. Segundo Piers e Landau apud Moyles (1980, p. 43) chegam ao ponto de dizer que o brincar “desenvolve, a competência intelectual, a força e a estabilidade emocionais, e sentimento de alegria e prazer: o hábito de ser feliz”.

Diante dessa citação percebemos que brincar é um instrumento indispensável para o crescimento e a estabilidade emocional e intelectual da criança. Pois além do divertimento que o brincar promove, ele também propicia o desenvolvimento pessoal, social psicológico facilitando a aprendizagem, expressão e construção do conhecimento. Através do brincar a criança, inventa e reinventa, compara e cria. Organiza seus pensamentos, aprende a tomar decisões, pois o brinquedo é uma oportunidade de desenvolvimento.

Quadro 08

Em sua Escola a realização das atividades lúdicas acontece em um espaço adequado ou improvisado? Por quê?

Docentes	Espaço improvisado, por quê?	Espaço adequado, por quê?
Professora 01	Porque não existe espaço específico para a realização dessas atividades lúdicas na sala de aula.	
Professora 02	Porque as vezes a sala de aula não é o espaço adequado para a realização de certas brincadeiras é preciso improvisar o lugar.	
Professora 03	Espaço improvisado, porque a escola não possui espaço suficiente para trabalhar o lúdico.	

Conforme as professoras o espaço para a realização das atividades lúdicas é improvisado, duas docentes afirmaram que essas atividades são realizadas na própria sala de aula. Apenas uma professora disse que nem todas as atividades lúdicas são adequadas para esse ambiente e que também é preciso improvisar o lugar.

A maioria reclama da falta de espaço que na escola para as atividades lúdicas, por essa razão muitas atividades deixam de ser trabalhadas. A escola deve oferecer a criança um ambiente de qualidade, adaptado e enriquecedor da imaginação infantil, onde possa despertar na criança o gosto de aprender brincando. Nesse sentido, Rau aborda que:

A passagem da atividade espontânea a atividade planejada ocorre graças a existência de um ambiente adequado, no qual a criança possa atender a sua necessidade de movimento, bem como investir na atividade de exploração o objeto, brinquedo e espaços. As brincadeiras

permitem a criança na forma de exploração mais centrada nas qualidades do objeto. Essa forma de atenção acontece, inicialmente definindo se melhor as condições exteriores do espaço em que se desenvolve a ação. (Rau 2011, p.99).

Com base na citação dessa autora nota-se que é necessário a criação de espaços, onde as crianças possam ter mais liberdade e brincar livremente. Desta forma, a criança aprenderá com mais facilidade e de maneira alguma esquecerá o conteúdo que foi transmitido.

Quadro 09

Sua escola disponibiliza materiais para se trabalhar o lúdico?

Docentes	Sim, tais como:	Não	As vezes, quando?
Professora 01			As vezes, quando o professor precisa de mais recursos, a escola não disponibiliza o suficiente, então esse papel cabe ao professor providencia-lo.
Professora 02	Quebra cabeça, jogos alfabéticos, fantoches, Boliche e outros jogos educativos.		
Professora 03	Quebra cabeça, jogo alfabéticos, alfabeto móvel.		

De acordo as professoras 1 e 2 os materiais lúdicos disponibilizados pela a escola são Quebra-cabeça, jogos alfabéticos, fantoches, Boliche, e alfabeto móvel. Segundo a professora 3 quando o professor precisa de mais recursos, a escola não disponibiliza o suficiente, então esse papel cabe ao professor providenciá-lo.

Ao observar as três respostas das educadoras percebe-se que a escola quase não fornece materiais suficientes para trabalhar com as atividades lúdicas, o professor tem que confeccionar ou comprar com o seu próprio dinheiro. Sabemos que os jogos e brincadeiras são importantíssimos na prática pedagógica, pois eles estimulam a concentração, compreensão e ainda pode ajudá-la a aprender a conviver com os colegas e aumentar seus conhecimentos.

De acordo com Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil:

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. Neste processo, a educação poderá auxiliar o desenvolvimento das capacidades de apropriação e conhecimento das potencialidades corporais, afetivas, emocionais, estéticas e éticas, na perspectiva de contribuir para a formação de crianças felizes e saudáveis. (1998 p. 23/24).

Segundo o MEC é fundamental que o planejamento de jogos e brincadeiras, deva atender a todas as crianças e contribuir para o seu crescimento. Pois as atividades lúdicas podem ser um eficiente recurso para o desenvolvimento da inteligência da criança. Cabe ao professor despertar nos alunos o gosto pelas atividades propostas. O Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil demonstra importância deste tipo de atividade:

Os brinquedos constituem-se, entre outros, em objetos privilegiados da educação das crianças. São objetos que dão suporte ao brincar e podem ser das mais diversas origens materiais, formas, texturas, tamanho e cor. Podem ser comprados ou fabricados pelos professores e pelas próprias crianças; podem também ter vida curta, quando inventados confeccionados pelas crianças em determinada brincadeira e durar várias gerações, quando transmitidos de pai para filho. Nessa perspectiva, as instituições deve integrá-los ao acervo de materiais existentes nas salas, prevendo critérios de escolha, seleção e aquisição de acordo com a faixa etária atendida e os diferentes projetos desenvolvidos na instituição. (1998, p.71).

Os brinquedos constituem um instrumento privilegiado da educação das crianças, pode ser qualquer tamanho ou cor, podem ser comprados ou fabricados, se a escola não possui recurso como: jogos ou brincadeiras suficientes, o professor deve

confeccionar junto aos educandos, sendo uma forma deles aprenderem e a desenvolver a coordenação motora.

QUADRO 10

Cite, por favor quatro jogos ou brincadeiras que seus alunos mais gostam:

Docentes	Jogos ou brincadeiras
Professora 01	Jogo da memória, quebra-cabeça, cantiga de roda, boliche e imitação.
Professora 02	Jogos de boliche jogo de dominó, morto e vivo e brincadeira de roda.
Professora 03	Dança da cadeira, bambolê, boliche, jogo da memória, mímicas.

De acordo as professoras os jogos que os alunos mais gostam são: Jogo da memória, quebra-cabeça, cantiga de roda, boliche, jogo de dominó, morto e vivo e brincadeira de roda dança da cadeira, bambolê, jogo da memória, mímicas. Apesar da Escola não ter espaços físicos apropriados para a realização das atividades lúdicas, as professoras as desenvolvem na sala de aula ou no pátio da escola, enquanto o sol não está muito aquecido. Como descreve Rau:

Nessa perspectiva a brincadeira infantil possibilita à criança a imitação de diferentes papéis, comumente de seu cotidiano, ação que facilita a expressão de sentimentos e relações que estabelece com pessoa do seu meio. A imitação também é um elemento que garante a criança experimentar atitudes que, que se fosse realizada de forma verdadeira, muitas vezes poderia coloca-la em situações de riscos, como nas brincadeiras de cozinhar, dirigir, consertar móveis e aparelho eletrônico. Quando brinca ela faz de conta, a criança age enfrenta desafios organiza o pensamento e elaboram suas regras, o que facilita a transposição do mundo adulto para o seu universo. (Rau 2011, p.50)

Então, enquanto as crianças brincam elas podem representar diferentes papéis, utilizam a imaginação e entram no mundo do faz de conta, imitam a professora, a mãe,

o pai, transformam um cabo de vassoura em cavalo, uma boneca num bebê. A criança costuma trazer para a brincadeira o que ela vê e ouve em casa.

QUADRO 11

Quais brincadeiras poderiam contribuir para um melhor desempenho motor dos educando?

Docentes	Brincadeiras
Professora 01	Brincadeiras de amarelinha, Futsal, Esconde-esconde, boliche.
Professora 02	Morto vivo, estátua, futebol, dança da cadeira.
Professora 03	Basquete, pega pega, mímicas, alô Brasil.

Ao analisar quais brincadeiras poderiam contribuir para um melhor desempenho motor dos educandos, as educadoras selecionaram as que levam os alunos a se movimentarem bastante, correndo, agachando, dançando e pulando, o que desenvolve suas habilidades e a coordenação motora. Segundo Rolim Apud Alencar:

O brincar desenvolve várias áreas do comportamento humano. Cooperam para o desenvolvimento da personalidade, das motivações, emoções, e da interação tudo isso associado a este ato.

O brincar esteve presente na vida das crianças, contribuindo para o seu processo de desenvolvimento. O Brincar tem um fim em si mesmo quando se caracteriza pelas espontaneidades, e é um meio de ensino quando busca alguns resultados [...] os educadores reconhecem que brincar seja parte integrante do dia-a-dia da criança. Mas por uma formação tradicional, as brincadeiras e o estudo acabam por ocupar lugares distintos dentro da sala de aula. [...] O brincar faz parte do conjunto do crescimento acumulados historicamente, a que damos o nome de cultura, tendo, um compromisso com a tradição, esse caracteriza como um recurso metodológico capaz de permitir uma aprendizagem espontânea e natural. (Rolim Apud Alencar 2012, p. 23)

Segundo o autor o brincar é um dom natural na vida das crianças. Trabalhar com essa prática contribui para um aprendizado significativo garantindo um melhor desempenho dos alunos. Vale ressaltar que o brincar é um recurso que podemos utilizar para desenvolver a coordenação motora, é por meio dos jogos e das brincadeiras que os educandos participam de maneira mais ativa na sociedade.

QUADRO 12

Há um planejamento educacional com estabelecimentos de objetivos voltados para os jogos e brincadeiras?

Docentes	Sim	Não
Professora 01	X	
Professora 02	X	
Professora 03	X	

De acordo as professoras elas inserem os jogos e brincadeiras no seu planejamento pedagógico e acreditam que o lúdico, nos anos iniciais, pode ser explorado com muita frequência, pois é uma prática que possibilita um melhor desenvolvimento integral nos aspectos físico, afetivo e cognitivo. Segundo Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil:

A organização dos espaços e dos materiais se constitui em um instrumento fundamental para a prática educativa com crianças pequenas. Isso implica que, para cada trabalho realizado com as crianças, deve-se planejar a forma mais adequada de organizar o mobiliário dentro da sala, assim como introduzir materiais específicos para a montagem de ambientes novos, ligado aos projetos em curso. Além disso, a aprendizagem transcende o espaço da sala, toma conta da área externa e de outros espaços da instituição e fora dela. A pracinha, o supermercado, a feira, o circo, o zoológico, a biblioteca, a padaria etc. são mais do que locais para simples passeio, podendo enriquecer e potencializar as aprendizagens. (1998, p.58).

Com base nessa citação podemos perceber que tanto a organização dos espaços como a organização dos materiais é de suma importância para o ensino das crianças. Além disso, a aprendizagem não ocorre somente na sala de aula também ocorre em cenários novos, como na pracinha, embaixo de uma árvore no pátio da Escola. Talvez os professores dessa Escola, buscam novas estratégias de ensino que atendam adequadamente à necessidade da formação do aluno. Penso que o professor, como transmissor de aprendizagem deve fazer uso de novas metodologias, procurando sempre incluir na sua prática as brincadeiras, pois seu objetivo é formar

cidadãos, atuantes, reflexivos, participativos, críticos e dinâmicos. Como demonstra o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil:

O educador não precisa ensinar a criança a brincar, pois este é um ato que acontece espontaneamente, mas sim planejar e organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada, propiciando às crianças a possibilidade de escolher os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar. Dessa maneira, poderão elaborar de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais. (1998, p. 29).

Então o professor precisa priorizar o lúdico em sua prática pedagógica, pois assim o educando aprenderá de forma mais simples e eficiente. Para atingir os objetivos por meio das brincadeiras o professor deve realizar estudos e pesquisas e buscar novas estratégias de ensino, assim como usar a criatividade fazer com que a criança interaja, crie e recrie possibilidades e novas aprendizagens. Pois os jogos e os brinquedos constituem-se em objetos valiosos da Educação Infantil, desde que inserimos numa proposta pedagógica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho com o lúdico na Educação Infantil não deve se distanciar dos jogos e brincadeiras que fazem parte do contexto infantil, visto que ao utilizar situações reais o professor poderá explorar situações concretas vivenciadas pelas crianças no contexto que estão inseridos. Estimulando-as a desenvolver a criatividade, estabelecer relações sociais, desenvolver habilidades motoras e exercitar sua imaginação, pois brincando a criança terá mais facilidade de aprender de forma descontraída, a partir de textos que faça sentido a sua realidade.

Entretanto, para promover este tipo de aprendizagem é importante repensar na qualificação do profissional de Educação Infantil, visto que os profissionais que trabalham nesta área precisam ter aptidão para lidar com criança e gostar de brincar.

Contudo é fundamental que o professor desenvolva estratégias de ensino que estimule a criança a aprender brincando, promovendo uma aprendizagem significativa que valorize tanto o conhecimento prévio da criança, quanto à capacidade de inferência que ela traz da sua vivência de mundo.

Concluo tendo em mente que ainda a muito a ser feito no sentido de melhorar a prática escolar relacionada ao lúdico, pois certamente isso perpassa pela qualificação do profissional da educação infantil, como também pela estruturação da Unidade Escolar.

Sendo assim, considero que os caminhos a serem percorridos devem estar pautados na visão em que a educação é concebida como um caminho de mão dupla, e tanto professor como aluno tem participação ativa. Os docentes devem compreender que o lúdico é mais que uma ferramenta de distração, e sim um facilitador no trabalho pedagógico nas fases iniciais da educação básica.

REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO:

Alencar, Maria Souza, **Lúdico e sua importância para a coordenação motora no 1º ano da series iniciais**, Universidade de Brasília, 2012.

Bueno, Elizangela. **Jogos e brincadeira na Educação Infantil**. Universidade Estadual de Lodrina, 2010.

<http://www.uel.br/ceca/pedagogia/pages/arquivos/ELIZANGELA%20BUENO.pdf>.

Acessado dia 30/11/2013

Brasil. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil** / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998. Volume 1.

Dalla Valle, Luciana de Luca **Metodologia da alfabetização**, Luciana De Luca Dalla Valle. Curitiba: IBPX, 2007. 162.:il. 20.ed.

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

Jogos, brinquedo, brincadeira e a educação/ Tizuko M. Kishimoto (org); -14. ed.-São Paulo: Cortez, 2011.

Ludke, Menga. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**/Menga Ludke, Marli E.D. A. André. -São Paulo: EPU,1986.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. Suely Ferreira Delantes, Otávio Cruz Neto, Romeu Gomes; Maria Cecília de Souza Minayo (organizadora). – Petrópolis: Vozes, 1994.

Moyles, Janet R. **Só brincar? Na Educação infantil?** Janet R. Moyles: tradução Maria Adriana Veronese - Porto Alegre: Artmed, 2002.

PIAGET, J. INHELDER, B. **A psicologia da Criança**. 10ªed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989. p. 135.

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

PIAGET, Jean. **A Formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: ZAHAR, 1998.

Rau Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação:** uma atitude pedagógica/Maria Cristina TROIS Dorneles Rau-2 edição. reve ampl.- Curitiba:Ibpex,2011.-(série dimensões da educação).

Rau, Maria Cristina Trois Dorneles **A ludicidade na educação:** Uma atitude pedagógica/Maria Cristina Trois Dorneles Rau - Curitiba: Ibpex,2007.164p.20.ed.

ROLIM, (2007, p. 300-301)“**Desenvolvimento Motor** ... Kleiton Marcelo Ferreira de Arruda. Eduardo Adrião Araujo Silva

RUIZ, João Álvaro. **Metodologia Científica:** guia para eficiência nos estudos. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1991.

SOUSA, Maria Goreti da Silva. **A formação continuada e suas contribuições para a profissionalização de professores dos anos iniciais do ensino fundamental de Teresina- PI:** revelações a partir de histórias de vida. 2008, 130 f. Dissertação (Mestrado em Educação – UFPI).

Trabalho de conclusão de curso em pedagogia/ Alessandro de Melo, Sandra Terezinha Urbanetz – Curitiba, IBPEX, 2009.

VYGOTSKY, L. S. **A FORMAÇÃO SOCIAL DA MENTE.** RIO DE JANEIRO: MARTINS FONTES, 2007.

PARTE III

PERSPECTIVA PROFOFISSIONAL

Aproximamos da reta final do curso, ainda não findamos a pesquisa estamos apenas começando. Durante a realização do curso tive algumas dificuldades, mesmo assim, não desisti porque tinha um foco era chegar até a vitória, sempre fui responsável com o prazo das atividades, quando eu não entendia a tarefa pedia ajuda aos colegas e professores que me orientaram ao longo do curso.

A experiência adquirida no curso de Pedagogia pela UaB-UnB nos proporcionou um conhecimento enorme possibilitando entendimentos e exigindo uma postura crítica e reflexiva frente às diversas realidades vistas nas disciplinas que foram apresentadas.

O curso de pedagogia vem abrindo, novos espaços de trabalho para os profissionais da área que vão além do universo escolar, que favorece o crescimento tanto profissional como pessoal, a pedagogia em si é o alicerce para a construção de uma sociedade mais justa e igualitária.

Quero continuar os estudos, não quero parar por aqui, pois tenho a certeza que tenho um novo caminho a trilhar. as minhas perspectivas profissionais, ao finalizar o curso, são de fazer uma especialização voltada à educação infantil e assumir a regência de uma turma da Educação Infantil e me realizar como professora.

Hoje estou no 9º semestre chegar à conclusão dessa fase é uma vitória pessoal e acadêmica, sou grata a Deus por estar sendo meu porto seguro e por ter me concedido essa grande benção, nunca imaginei realizar um curso pela UAB, UNB. Chegamos na fase final e posso dizer que até aqui nos ajudou o Senhor Deus e sem sombra de dúvida continuará nos ajudando.

Nenhum.

De dois a três.

Vários.

Questão 4- Com que frequência os jogos e/ou brincadeiras são trabalhados durante as aulas:

Diariamente.

Quando surge oportunidade.

Para trabalhar apenas alguns conceitos.

Questão 5-Costuma brincar junto com as crianças?

Sempre.

Às vezes.

Apenas observo.

Questão 6 - Acredita que além de serem desencadeadores da aprendizagem, o jogo e a brincadeira oferecidos às crianças geram interesse e prazer?

Sim. Não.

Por quê? _____

7 – Acredita ser possível promover o desenvolvimento intelectual, motor e emocional do aluno por meio de atividades lúdicas?

Sim. Não.

Às vezes. Não pensei sobre isso.

Por quê? _____

8 – Em sua escola a realização das atividades lúdicas acontece em um

espaço adequado, porque_____ .

() espaço improvisado, porque_____ .

() espaço inexistente, porque_____ .

10 - A escola disponibiliza materiais para se trabalhar o lúdico?

() Sim, tais como:_____ .

() Não.

() Às vezes, quando_____ .

11 - Costuma brincar junto com as crianças?

() Sempre.

() Às vezes.

() Apenas observo.

7 – Acredita ser possível promover o desenvolvimento intelectual, motor e emocional do aluno por meio de atividades lúdicas?

() Sim. () Não.

() Às vezes. () Não pensei sobre isso.

Por quê? _____

Questão 8 – Em sua escola a realização das atividades lúdicas acontece em um:

() espaço adequado, porque_____ .

() espaço improvisado, porque_____ .

() espaço inexistente, porque_____ .

Questão 9- A escola disponibiliza materiais para se trabalhar o lúdico?

() Sim, tais como:_____ .

() Não.

() Às vezes, quando_____ .

Questão 10 – Cite, por favor, quatro jogos e/ou brincadeiras que seus alunos mais gostam:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Questão 11 Quais brincadeiras poderiam contribuir para um melhor desempenho motor dos educando?

Questão 12-Há um planejamento educacional com estabelecimentos de objetivos voltados para os jogos e brincadeiras?

() Sim () Não

Muito obrigada por sua valiosa colaboração!

Tatiana Azevedo Trindade