



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA**

INGRID ALVES DE MAGALHÃES

**LÚDICO E TECNOLOGIA NOS PROCESSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

BRASÍLIA - DF

2021

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA**

INGRID ALVES DE MAGALHÃES

**LÚDICO E TECNOLGIA NOS PROCESSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho Final de Curso apresentado à Faculdade de Educação da Universidade de Brasília como requisito parcial para a obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Professor Doutor Antônio Villar Marques de Sá.

BRASÍLIA - DF

2021

Ficha catalográfica elaborada automaticamente, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Magalhães, Ingrid Alves

MM188t LÚDICO E TECNOLOGIA NOS
PROCESSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA
EDUCAÇÃO INFANTIL / Ingrid Alves Magalhães;
orientador Antônio Villar Marques de Sá . -- Brasília,
2021.

40 p.

Monografia (Graduação - Pedagogia) -- Universidade
de Brasília, 2021.

1. Educação . 2. Escola . 3. Ensino infantil . 4. Lúdico

I. Sá , Antônio Villar Marques de, orient. II. Título.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Antônio Villar Marques de Sá

Orientador - FE - UnB

Profa. Dra. Ireuda da Costa Mourão

Examinadora - FE - UnB

Profa. Doutoranda Érica Santana Silveira Nery

Examinadora - FE - UnB

Profa. Dra. Solange Alves de Oliveira Mendes

Suplente - FE - UnB

Data: 26/4/2021 (segunda-feira), 14h00

Brasília – DF

DEDICATÓRIA

Dedico esse trabalho a minha família Adiron, Eliana e Gabriella. A todas as minhas amigas, que sempre estiveram comigo nesse caminho de conquista e sabedoria, incentivando, estimulando e me amparando.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus, pela minha vida, e por me ajudar a ultrapassar todos os obstáculos encontrados ao longo do curso, e que me deu energia e benefícios para concluir esse trabalho.

Aos meus pais Eliana e Adiron, minha irmã Gabriella, por todo amor e carinho, apoio e incentivo nos momentos difíceis.

Meus amigos que compreenderam a minha ausência enquanto cursava e também me dedicava à realização deste trabalho, e em especial para minha amiga Aline Oliveira da Costa, que me ajudou, e me fez chegar até aqui, agradeço de coração.

Aos professores, pelas correções e ensinamentos que me permitiram apresentar um melhor desempenho no meu processo de formação profissional. E ao orientador, Prof. Dr. Antônio Villar Marques de Sá, que me ajudou nessa parte importante da minha vida. Gratidão!

“Não se pode falar sobre educação sem amor”

Paulo Freire

RESUMO

O presente trabalho aborda sobre a tecnologia aliada à utilização do lúdico, que é a ferramenta para alcançar a criança no ensino infantil, chamando sua atenção e despertando o interesse pelo tema, que é essencial devido a escola ser um dos primeiros locais onde a criança começa a ter contato com a sociedade, precisando se socializar e respeitar regras. Para aprofundamento do tema é necessário analisar se existe o preparo do docente durante os anos acadêmicos, no que tange a utilização do lúdico em sala e se esses professores sabem da necessidade dos jogos aliados ao aprendizado. O objetivo geral do trabalho é analisar o uso da tecnologia aliado ao lúdico na educação infantil. Como metodologia de pesquisa, adotou-se a pesquisa bibliográfica, sob método qualitativo e exploratório. Como resultado obtido, ficou evidenciado sobre o tema que a utilização do lúdico, ainda é pouco utilizada pelos docentes em sua aplicação na sala de aula, seja pela falta de recursos ou pelo desconhecimento da importância do lúdico no aprendizado infantil.

Palavras-Chave: Educação. Escola. Ensino infantil. Lúdico. Tecnologias.

ABSTRACT

This work deals with technology combined with the use of playfulness, which is the tool to reach children in early childhood education, drawing their attention and arousing interest in the theme. The theme is essential due to the school, which is one of the first places where the child begins to have contact with society, needing to socialize and respect the rules. To deepen the theme, it is necessary to analyze whether there is teacher preparation during the academic years, without the use of playfulness in the classroom and whether these teachers know about the need for games coupled with learning. The general objective of the work is to analyze the use of technology combined with playfulness in early childhood education. As a research methodology, bibliographic research was adopted, using a qualitative and exploratory method. As a result, it became evident on the theme that the use of playfulness is still little used by teachers in its application in the classroom, either due to the lack of resources or the lack of knowledge about the importance of playfulness in children's learning.

Keywords: Education. School. Kindergarten. Ludic. Technologies.

SUMÁRIO

1 MEMORIAL	11
PARTE 2 - PESQUISA	13
2.1 INTRODUÇÃO	13
2.2 FORMULAÇÃO DO PROBLEMA	13
2.3 OBJETIVO GERAL	14
2.4 OBJETIVOS ESPECÍFICO	14
2.5 JUSTIFICATIVAS	14
2.6 REFERÊNCIAL TEÓRICO	15
2.6.1 Tecnologia na educação	15
2.6.2 Ensino lúdico	18
2.6.3 As principais contribuições da ludicidade	29
2.7. CONCLUSÃO	32
PARTE 3 - PERSPECTIVAS	35
4. REFERÊNCIAS	36

1. MEMORIAL

Acredito que grande parte das garotinhas já brincaram de ser professora e já desejaram ser uma no futuro. Bem, eu faço parte dessa maioria. Eu, como toda menina, sempre tive um grande amor pelas minhas professoras e as via como inspiração. Desde muito pequena eu amava estudar, aprender, ler e escrever. Era gratificante e empolgante ir à escola todos os dias.

Ao longo dos anos tiveram alguns momentos na minha vida educativa que me fizeram ter um pequeno contato com esse mundo docente. Aos 8 anos de idade, quando eu cursava a terceira série do ensino fundamental 1, a minha turma tinha dois alunos com necessidades especiais. Como eu sempre tive facilidade em aprender, a professora pediu que eu a ajudasse com eles. Eu sempre sentava ao lado deles e os auxiliava nas tarefas. No ano seguinte, a professora fazia um esquema de ajudinha ao coleguinha que tinha alguma dificuldade em fazer as tarefas. E mais uma vez eu estava lá auxiliando as pessoas em suas tarefas.

O meu amor por aprender, despertou o meu amor por ensinar. Eu amava aprender e logo em seguida poder transmitir todo esse meu conhecimento. Até os meus 15 anos de idade, já no ensino fundamental 2, eu estava certa pela carreira docente e minha área de atuação seria a matemática. Desde pequena eu tinha um fascínio por números.

Chegou um momento da minha vida que todas as minhas certezas se tornaram incertezas e fui perdendo o interesse total de estudar. Eu quase não lia, mal escrevia, não tinha gosto nenhum em aprender e muito menos vontade de ir à escola.

No primeiro ano do ensino médio, eu mal frequentava as aulas (era uma escola que eu odiava), todas aquelas matérias me entediavam e me cansavam de um jeito que perdi o interesse total pelos estudos e também a forma que os professores tratavam os alunos, logo ali pensei “será que é isso mesmo que quero pra minha vida, ser uma professora?”

As minhas notas começaram a cair, eu tinha dificuldade em quase toda as matérias e naquele exato momento eu tive a plena certeza que eu não queria seguir mais com carreira docente de jeito nenhum. No segundo ano, mudei de escola, sai da escola que ainda é considerada a pior da Ceilândia e consegui ir para uma

melhor. Foi onde renasceu minha paixão por essa profissão, reencontrei uma professora do Jardim, ela conversava comigo, quer dizer, ainda temos muito contato, ela me ajuda sempre que pode, e ver no meu olhar que esse é meu sonho.

Após concluir o ensino médio, eu me encontrei desesperada, família carente sem condições de pagar minha faculdade, fiquei 1 ano estudando para conseguir na pública, quando passei no curso dos meus sonhos, foi uma alegria, para todos ao redor que acompanhava tudo. A escolha pela pedagogia é que quero me tornar uma profissional que entenda os alunos, que dê apoio, e não deixe desistir dos sonhos, assim como a minha fez.

Quando entrei no curso, vi que a pedagogia é um universo, quando descobri a pedagogia hospitalar fiquei encantada, pois, nunca tinha ouvido falar sobre. Então, despertou curiosidade, e comecei a conhecer um pouco de cada área, até decidir qual eu iria escolher e me identificar mais. Fiz matéria da pedagogia em campo, educação infantil, hospital, alfabetização, mas teve uma matéria que me chamou mais atenção "atividades lúdicas", comecei observar se essas atividades estavam presentes no meu estágio supervisionado. O meu primeiro estágio foi realizado na educação infantil, a forma que a professora trabalha era muito diferente do jeito que aprendi, mas eu estava ali só para observar, nessa disciplina de atividade lúdicas, eu tinha que fazer um jogo e aplicar, aproveitei e realizei essa atividade com a turminha do meu estágio, a professora amou e as crianças também.

E vi o quanto é importante o lúdico na aprendizagem, essas atividades facilitam muito a motivação dos alunos. As atividades lúdicas podem desenvolver na criança a atenção, a imaginação, a memorização, enfim, muitos aspectos que estão em andamento no momento em que a criança está na pré-escola.

Na minha caminhada acadêmica, eu fiquei apaixonada pelo lúdico e vi que tem uma grande importância na aprendizagem, mas nem todos os professores utilizam isso como uma ferramenta pedagógica.

Após me formar, quero colocar em prática todo meu aprendizado em sala de aula, utilizar a ludicidade como uma grande ferramenta pedagógica com meus alunos.

PARTE 2 – PESQUISA

Através de toda evolução da educação no mundo é latente a importância do lúdico para a educação infantil, tendo sua importância mais valorizada nos últimos séculos, a partir do crescimento da tecnologia e novas ferramentas de ensino. A utilização dos jogos é considerada uma forte ferramenta para a formação da personalidade da criança, servindo como meio para melhorar sua socialização com outras crianças e influenciando diretamente sua personalidade. O trabalho discorre sobre a importância da utilização do lúdico aliado as tecnologias e como os docentes necessitam se atualizarem para melhoria no ensino.

2.1 Introdução

O presente estudo trata da necessidade da adoção dos meios lúdicos na educação infantil para incentivar o ensino aos alunos, indo desde a adoção das ferramentas tecnológicas de ensino como algo indispensável para o acompanhamento e interação entre educação e sociedade. Muitos estudantes principalmente as crianças e adolescentes têm suas opiniões adquiridas pelos meios tecnológicos, sendo grandes formadores de opiniões, no caso das crianças nos primeiros anos escolares, o lúdico é essencial, devido a iniciação de novas relações sociais e afastamento do convívio familiar para que possam vir a estudar.

Como meio de apresentar o objetivo geral é necessário o levantamento das novas práticas de ensino através da utilização do lúdico como ferramenta de ensino utilizadas no Brasil.

2.2 Formulação do problema

Diante de alguns problemas em que o Brasil tem passado, a questão da educação está cada dia mais ensejando novas preocupações e aperfeiçoamentos, a carência educacional está latente em diversas áreas mesmo no ensino público como no privado, indo desde a carência no suporte tecnológico para os centros de ensino,

sendo refletido pela falta de investimento tanto das escolas particulares, como principalmente do setor público.

Como forma de obter os resultados da presente pesquisa foi necessário o levantamento da seguinte problemática: **Quais as implicações da utilização das tecnologias e do lúdico na Educação Infantil, a partir de um estudo bibliográfico?**

2.3 Objetivo geral

Investigar as implicações da utilização das tecnologias e do lúdico na Educação Infantil, a partir de um estudo bibliográfico.

2.4 Objetivos específicos

- Averiguar como é dado a utilização da ludicidade no ensino infantil.
- Apresentar a utilização do ensino lúdico na educação infantil.
- Verificar as diferentes formas de jogos lúdicos.

2.5 Justificativas

Mesmo com uma boa aceitação desses alunos sobre a utilização dos jogos e teorias lúdicas é claro diante de todo arcabouço levantado que as escolas precisam serem atuantes acompanhando as inovações tanto tecnológicas como melhoria da didática escolar, aliadas as políticas públicas que visem melhorar a qualidade do ensino ofertado, seja através da disponibilização dos recursos educativos, ou adequação a outras formas de ensino, assim como disponibilizar computadores e *tabletes* para que haja uma interação entre alunos e professores.

A utilização do lúdico vem desde os tempos mais remotos do homem em sociedade, sendo o momento de prazer aliado ao conhecimento ao aluno.

2.6 REFERENCIAL TEÓRICO

A legislação brasileira, assim como em diversos documentos internacional, a preocupação em tratar sobre o lúdico é um assunto bastante levantado e assegurado desde o surgimento da Declaração dos Direitos das Crianças (ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS 1959). As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI), surgida através da Resolução nº 01 de 1999, trata que essa forma de aprendizagem deverá ser dada de forma integrada a fim de fortalecer o desenvolvimento infantil, o artigo 3º, trata que as propostas pedagógicas das escolas infantis, deverão acompanhar os princípios básicos da educação infantil. Os tópicos abaixo trataram sobre a importância da tecnologia aliada a educação Brasileira e como os jogos são fortes aliados a ludicidade do ensino.

2.6.1 Tecnologia na educação

Diante de todo conjunto de novas informações, as quais a modernidade e o acesso à internet em banda larga vem trazendo a população, os educadores em geral vêm sentindo a necessidade de inserir novas metodologias de ensino seja com intuito de melhorar o aprendizado daquelas crianças que possuem alguma limitação de ensino ou mesmo com intuito de despertar o interesse por aqueles alunos que andam desmotivados do contexto de sala de aula, a imaginação vem sendo bastante utilizada aliada a ferramentas das novas tecnologias.

Cada vez mais que a diversidade no ensino está atrelada ao ensino digital, forte aliado a qualquer disciplina escolar, possibilitando ao aluno conhecer o seu contexto diário e as inter-relações com outras técnicas de ensino. Sobretudo, com o crescimento dessas tecnologias e a globalização, o aluno viu barreiras sendo rompidas e descobrindo-se parte do mundo, onde sua ação provoca reações globais.

As Tecnologias Educacionais (TE) tiveram sua origem no Brasil com o propósito de auxiliar o professor em sala de aula num contexto didático para facilitar o procedimento de ensinar e aprender. Neste processo o professor precisa adequar, planejar, lançar estratégias que contribuam na melhoria da qualidade da aprendizagem. As TE primam por mediar o processo de ensino aprendizagem, evidentemente nestas tecnologias estão inseridos os jogos educativos que poderão contribuir na relação de professores e alunos

a terem oportunidade aprender através do lúdico, da recreação e evidentemente contextualizar este processo com os jogos que fundamentem nas diferentes disciplinas da Base Nacional Comum (NASCIMENTO, 2012, p. 25).

Como forma de melhorar a absorção dessas disciplinas pelo aluno, é preciso que saia da monotonia do ensino tradicional, um meio adotado por alguns centros de ensino, é a utilização dos meios lúdicos de ensino através dos jogos eletrônicos educativos, razão essa devido a crescente necessidade da sociedade de se comunicar aliado a praticidade no acesso a rede mundial de computadores.

Devido a toda essa mudança que a sociedade tem passado nas últimas décadas, como aparato das novas mídias e informações, cresceu a importância da educação dinâmica e com uma pedagogia de alcance imediato.

Com intuito de despertar a atenção e cognição desses alunos, os jogos educativos desperta o prazer pelo estudo, fugindo da forma tradicional de decorar para estudar. As novas tecnologias e os jogos eletrônicos, direcionado a diferentes disciplinas, podem fazer com que os alunos aprendam a construir uma nova maneira de pensar, desenvolvendo seu intelecto para melhor absorver o conteúdo abordado.

As novas tecnologias ajudarão de forma efetiva o aluno, quando estiverem na escola e nesse momento eles se sentirão estimulados a buscar e socializar com esses recursos de forma a melhorar seu desempenho escolar. Essas ferramentas tecnológicas além de facilitar o acesso aos novos conhecimentos servem também de base para novas adaptações aos sistemas variados de transmissão de conhecimento de maneira a melhorar, transferir e transformar os fatores complicados em algo mais acessível e sedimentado, transformando a teoria em pratica (SOUZA, 2010, p. 2).

Não basta somente utilizar novas tecnologias para o aprendizado moderno e despertar o interesse do aluno em sala de aula, é necessário que esses jogos utilizados possuam design e uma interface que seja atraente ao aluno em todas suas idades e nível de escolaridade, assim como estimule o interesse pela leitura sobre o assunto abordado, sendo o lúdico essencial para esse processo.

Os jogos estimulam o aprendizado mesmo para aquelas crianças que tenha dificuldade no aprendizado, déficit de atenção ou outra limitação, tem se mostrado cada dia fundamental, seja uma forma didática de ensinar autistas, alcançando até jovens que tenha limitação de aprendizado, como déficit de atenção, com intuito de despertar a atenção e cognição desses alunos, os jogos educativos despertam o

prazer pelo estudo, fugindo da forma tradicional de decorar para estudar. Essas novas formas de ensino como os jogos eletrônicos, dentro de qualquer disciplina, podem fazer com que os alunos aprendam a construir uma nova maneira de pensar, desenvolvendo seu intelecto para melhor absorver o conteúdo abordado.

Através de atividades lúdicas numa conciliação com os jogos a criança poderá formular suas idéias, atitudes, conceitos, criar, inovar, aprender e ensinar, num processo de cooperação e compreensão, mesmo nesta fase da inocência é que forma a personalidade adulta, onde conceitos morais e éticos poderão ser constituídos (NASCIMENTO, 2012, p. 19).

Por ter sido visualizada como tendo um caráter racionalizador e sendo propulsora do aumento da produtividade, a Tecnologia Educacional (TE) passou a ser empregada dentro da escola como forma de garantir que está se adequasse ao modelo do desenvolvimento econômico que se buscava para o país, porém as tecnologias são um meio e não um fim educacional, é um suporte de grande importância no contexto educacional, um auxílio de relevância para os dias atuais. (NASCIMENTO, 2012, p. 22).

Para Almeida (2007), a importância da escola para o processo do conhecimento e aprendizagem do aluno está fortemente aliada à utilização da informática por esses alunos, servindo a escola como mediadora desse processo de ensino. Sobre essa importância pode-se destacar:

A integração das Tecnologias como TV, vídeos, computadores e internet ao processo educacional pode promover mudanças bastante significativas na organização e no cotidiano da escola e na maneira como o ensino e a aprendizagem se processam, se considerarmos os diversos recursos que estas tecnologias nos oferecem (PRATA, 2002, p. 77).

Ao utilizar o jogo em sala de aula, é possível vislumbrar uma proposta pedagógica que viabilize o relacionamento entre grupos, melhorando a interação entre os alunos, escolas e professores, lembrando que essas relações possuem diversas respostas, conforme a diversidade do comportamento de cada criança, sendo essencial que o professor saiba observar as estratégias precisas a fim de preparar-se para a aplicação da brincadeira lúdica.

É preciso entender que a tecnologia também não poderá ser considerada como único meio de alcançar esses alunos no que desrespeita aos seus problemas educacionais existentes, o computador contribui para o processo do ensino e aprendizagem, sendo de suma importância que essas escolas adotem a Política de

Informática Educativa (PIE), a fim de alcançar os resultados buscados (NASCIMENTO, 2012).

O uso indiscriminado da tecnologia vem sendo bastante discutido por diversos especialistas, haja vista, a utilização pela tecnologia ser feita por essas crianças desde muito cedo, podendo ocasionar dependência desses recursos tecnológicos, sendo considerado um recurso para essas crianças, para que se quietem e obedeçam, algo bastante prejudicial (QUEIROZ, 2019).

O risco do excesso tecnológico vai desde o costume na utilização de abreviações na escrita, o que impossibilita a escrita correta, e associação das frustrações pessoais a dependência tecnológica, excesso de ansiedade, estímulo ao consumismo ou aos alimentos calóricos (QUEIROZ, 2019).

2.6.2 Ensino lúdico

A educação durante seu longo percurso na sociedade alterou grandemente os métodos e seus conteúdos, vindo dos últimos tempos a utilizar-se de novos meios tecnológicos promovendo mudanças a fim de acompanharem os novos costumes da sociedade (ALMEIDA, 2007). A terminologia lúdica provém do latim *ludus* que significa jogo ou ato de jogar ou realizar movimentos voluntários direcionados ao jogo.

Para Moura (2000), esse elo de ligação visa aproximar o aluno e o conhecimento científico direcionado aos problemas humanos. Já para o famoso educador Vygotsky (1999) o jogo se torna uma transformação da nova realidade e inclinações da própria criança, sendo um eco do que presenciou em suas primeiras experiências sociais.

Piaget (1975) foi um grande precursor do desenvolvimento mental através do lúdico, para o autor o relacionamento entre homem e seu meio forma sua inteligência, entendendo que o jogo é essencial para construção da formação da criança. Na atualidade a utilização do lúdico como estratégia para inserção de conteúdo de diversas matérias é de suma importância, ainda mais para as crianças que durante seus primeiros anos escolares lhe dão com o desafio trazido pela exigência de serem disciplinados. Sobre o jogo o autor informa:

1- O jogo encontra sua finalidade em si mesmo; 2- o jogo é considerado uma atividade espontânea; 3- o jogo é uma atividade que dá prazer; 4- ele tem uma relativa falta de organização; 5- o jogo caracteriza-se por um comportamento livre de conflito, uma vez que ignora o conflito; 6- é uma atividade que envolve uma supramotivação ou motivação intensa (PIAGET, 1975, p. 188).

O autor também defende a divisão do jogo em três formas, sendo elas: exercício, regras e símbolo, na parte do exercício é dada o surgimento e aparecimento da linguagem, com a utilização de exercícios lúdicos, realizadas nos primeiros anos de vida, estando presente em toda a infância. Já nos jogos de exercícios é a fase da utilização dos exercícios considerados simples, que realizam a reprodução da vida, a exemplo da utilização de barbantes, carrinhos, etc. Por último na utilização dos símbolos é considerada a fase onde o aparecimento da linguagem é realizado na idade de seis a sete anos, fase que a criança utiliza os símbolos mentais, que vão desde palavras, símbolos ou objetos (GOMES, 2009).

Acrescentando que a escolha do tema se fundamentou na importância para a educação, haja vista, o comportamento adquirido no meio familiar será lapidado e melhorado juntamente com os ensinamentos na escola. O lúdico proporciona o aprendizado além de integrar esses alunos, o professor faz com que essas aulas se tornem produtivas e estimuladoras aos alunos, sobre essas atividades cabe mencionar:

Através de atividades lúdicas, como as brincadeiras, os jogos, as cantigas etc..., as crianças aprendem a refletir suas ações e a dos adultos, experimentam situações novas e criam soluções para os desafios do seu cotidiano. Lima (1992) nos diz que o brincar é a forma de atividade humana que tem grande predomínio na infância e sua utilização promove o desenvolvimento dos processos psíquicos, dos movimentos físicos, acarretando o conhecimento do próprio corpo, da linguagem, da socialização e a aprendizagem de conteúdos de áreas específicas (PIRES, 2008, p. 3).

O apoio mútuo entre família e escola é fundamental para o desempenho futuro desses alunos, sendo que ambos os tipos de relações se complementam é fundamental que pais e professores compartilhem experiências, sem que tenha a ideia de que um é superior ao outro e venha a julgar a outra parte, sendo essencial que o docente perceba que a vários tipos de família e de contexto familiares, que a metodologia aplicada a uma criança nem sempre será eficaz a outra criança.

Um grande exemplo nesse tipo de relação é uma criança autista ou que tenha déficit de atenção, que precisa de todo um sistema escolar específico e direcionado para suas necessidades, aliado a atuação dos seus responsáveis, para que seja eficaz essa atuação é fundamental, mesmo com a adoção de políticas protetivas das escolas, visando que essa metodologia de ensino seja direcionada e aperfeiçoada cada vez mais. Oliveira (2008) defende que o professor é aquele que é responsável em transmitir o conhecimento empírico, construindo novas formas de ensino e educação, dando assim poder e liberdade aos seus alunos, sem esquecer com as regras de educação vigentes.

O lúdico além de ser uma forma alegre, que poderá ser divertida para as crianças, faz com que seu desenvolvimento cognitivo seja trabalhado, através da brincadeira, diversão ou desenvolvimento da fantasia; estimula o conhecimento, faz com que ela realize descobertas e inicie o conhecimento pelo mundo (CARLOS, 2010, p. 12):

Quando a criança vivencia o lúdico na educação infantil e tem esse processo bem estruturado e presente no seu cotidiano escolar, espera-se que com essa atitude, originar processos construtivos e expressivos ao seu desenvolvimento cognitivo. A principal implicação educacional do lúdico na educação infantil é a valorização da atividade lúdica, que contribui para o efetivo das crianças e também para o resgate e o direito à infância. O lúdico tenta salvar a criatividade e a espontaneidade da criança. (CARLOS, 2010, .

Para Kellerhals e Montandon (1991) as práticas educativas familiares, explicitam quatro componentes do processo educativo que, articulados, contribuem para definir o estilo educativo de uma determinada família: os objetivos e finalidades dos pais, suas técnicas pedagógicas, as regras educativas e a coordenação entre os diversos agentes da educação.

A criança quando tem em seu contexto de aprendizagem a brincadeira, está situando seu contexto social e momentâneo, com uma ambientação estruturada, a fim de se situar e criar valores, além de dar significado as atividades realizadas, aliando suas experiências sociais com às brincadeiras propostas, modificando seu modo de pensar e ver o mundo.

Do ponto de vista teórico, possibilita-nos compreender os processos e estruturas psicológicas graças às quais o ser humano produz conhecimento; do ponto de vista prático, possibilita-nos analisar criticamente as situações que são mais favoráveis para isso. Jogos com regras e de construção são essencialmente férteis neste sentido de criarem um contexto de observação

e diálogo, dentro dos limites da criança, sobre processos de pensar e construir conhecimentos (MACEDO et al., 2005, p. 121).

Ao brincar é preciso que diversas práticas sejam feitas, inserindo assim o aprendizado através do brincar, repassando valores indispensáveis para a vida desses alunos fazendo com que mude sua visão do mundo. Diversos materiais pedagógicos poderão ser adotados, como atividades diferentes, brincadeiras, quadros pedagógicos, adequando conforme o perfil de cada idade, desenvolvendo assim através das atividades abstratas.

É preciso que o aluno não associe somente o jogo ao divertimento em sala de aula e sim que compreenda esse significado dessas atividades, considerando assim tudo que está envolvido e o simbolismo em volta das atividades, lembrando que o lúdico poderá ser adotado em diferentes idades (SANTOS, 2010).

A atividade lúdica é a primeira forma que a criança encontra de descobrir o mundo, afinal ela não nasce sabendo brincar ou jogar, ela aprende com a mãe e os familiares na medida em que eles utilizam o lúdico como suporte para o desenvolvimento físico e para as construções mentais do bebê. Normalmente as primeiras atividades lúdicas dos bebês têm como característica a repetição de ações apenas por prazer. É desse primeiro contato com o lúdico que começa a ser gerado o raciocínio, e sua contínua utilização propicia a ampliação dos conhecimentos (SOUZA, 2012, p. 83).

Esse processo da educação infantil destinado as brincadeiras vão desde utilização de jogos, conto, adivinhações e etc., devendo ser dado de forma a acompanhar a idade dos alunos, os tipos de brincadeiras utilizadas para as crianças nos primeiros anos escolares, não são as mesmas para os alunos de idades maiores, ficando menos atraente para eles e podendo tirar a atenção para as atividades.

Os jogos possuem especificações distintas entre si, desde as suas variações linguísticas, aplicação voltada ao contexto social, regras e objetivos de cada um (KISHIMOTO, 2001). O psicanalista Winnicott (1975) defende que os chamados fenômenos internos que esses alunos são submetidos ao brincarem, trazem à tona sua criatividade e reforçando sua personalidade integral, favorecendo o conhecimento dessas crianças em si mesmo, mesmo diante do seu primeiro contato com o mundo, pelo meio que vive sua família durante um tempo é a única referência que eles têm de costumes, comportamento etc., os pais são vistos como exemplo de

comportamento, e modo de viver em sociedade. Sobre a utilização do lúdico em sala de aula cabe destacar:

No Ensino Fundamental I, o lúdico dá espaço ao saber sistematizado, e temos o exemplo claro de que a atividade lúdica fica isolada do contexto de sala de aula. O brincar fica para a hora do recreio, onde a criança se movimenta, fala espontaneamente, expõe sua ansiedade e agressividade. As aulas de educação física, tão queridas e esperadas pelas crianças, também fazem parte desse momento lúdico na escola. Com o tempo, a própria criança passa a ver essa disciplina como momento de lazer, despidido de qualquer caráter sério e educativo (GOMES, 2009, p. 20).

Ao brincarem essas crianças poderão entenderem novos conteúdos e despertarem o seu interesse pela matéria. Schultz et al. (2006) destacam que o lúdico está diretamente relacionado a brincadeira, desde o início da humanidade, servindo também para facilitador do ensino.

A partir de 1980, a valorização da educação da criança pequena no Brasil tem estado na pauta de discussões das e para as políticas educacionais: de um lado, a discussão em torno da Educação Infantil como espaço de educação da criança e não apenas de cuidados (assistencialismo) e, de outro, o reconhecimento de que a educação da criança deve ser garantida pelo Estado sob o ponto de vista legal e pela qualidade do ensino sob o ponto de vista pedagógico (ALVES, 2009, p. 47).

A brincadeira poderá ser realizada a qualquer hora, sejam nos lares, escolas, servindo como relaxante para essa criança, além de envolvê-la em regras e introduzir novas linguagens que favorecem o entendimento de novas disciplinas escolares. O professor necessita de conhecimentos sobre o lúdico antes de poder oferecer essa forma de metodologia, sendo já comprovado que é indispensável para o ambiente escolar, trabalhando a realidade, criatividade e fomentando a determinação desses alunos ao explorar as atividades lúdicas (SCHULTZ et al., 2006). Sobre o papel do professor nessa forma de ensino cabe destacar:

Uma proposta lúdico educativa torna-se um desafio à prática do professor, pois além de selecionar, preparar, planejar e aplicar os jogos precisa participar no decorrer do jogo, se necessário jogar, brincar com as crianças, mas sempre observando, no desenrolar, as interações e trocas de saberes entre eles (SCHULTZ et al., 2006, p. 5).

Os jogos são utilizados como meio de propor a solução de problemas, pois atraem e favorecem a criatividade para que essas crianças busquem um modo atrativo até buscarem estratégias para elucidação dessa atividade. Dessa forma a

utilização da brincadeira durante a infância, mesmo que através da simplicidade e espontaneidade dessa criança, favorecendo seus estudos, desenvolvimento cognitivo, afetivo e social. Aos alunos que possuem alguma limitação específica de aprendizado, poderá ser realizado uma atividade específica direcionada a sua necessidade, com intuito de trabalhar mais o lado cognitivo dessa criança além da sua inclusão.

A relação das crianças com a brincadeira é algo que remonta aos antigos tempos da civilização, as brincadeiras iam desde faz de conta, cordas, bonecas, pinturas, dentre outras tipos. Conforme trata Almeida (2007) já na idade antiga, a utilização do jogo era considerada como recreação, sendo utilizado como algo que não era muito sério, por estar fortemente ligado ao jogo de azar. No período Renascentista, a utilização da brincadeira ao desenvolvimento cognitivo estando direcionada aos conteúdos escolares.

No mundo primitivo, em torno do século VI, a forma das crianças aprenderem suas atividades diárias era através da imitação, passada de geração em geração, como utilização do arco para caça (CINTRA et al., 2010). É consenso entre os estudiosos que a infância teve sua origem a partir da modernidade, servindo os ensinamentos de Vigotski para fortalecer o entendimento tanto da sociedade como da psicologia sobre a importância do ensinamento infantil (CINTRA et al., 2010).

Na sociedade primitiva, aproximadamente até o século VI, as crianças aprendiam por meio da imitação nas atividades cotidianas. A educação das crianças era importante, pois transmitiam a experiência adquirida por gerações passadas, sendo que a aprendizagem acontecia a partir do contato com a prática. Por exemplo: para aprender a nadar a criança nadava e para utilizar o arco, caçava (CINTRA et al., 2010, p. 5).

A experiência que essas crianças tinham ao brincarem era a forma de proporcionar um contato e sensação que servindo para compreender a sua realidade, como manter a sua sobrevivência (AGUIAR, 2006). Já no período de 3.000 antes de Cristo, com a estruturação dos modelos das cidades, havendo profundas mudanças nas comunidades, influenciando diretamente a educação e as brincadeiras dessas crianças (CINTRA et al., 2010).

Diante da análise dos reflexos que esse período trouxe ao momento atual, Manson (2002) defende que os modelos de brincadeira existentes atualmente

tiveram sua origem na Grécia antiga, tendo efeito de facilitar desde movimentos, aprendizado, como utilização de cavalos, arcos, bonecas e ossinhos.

O jogo dito de *pentelitha*, que consistia, originalmente, em lançar ao ar cinco pedrinhas, apanhando a maior possível nas costas da mão, atravessou os séculos e era certamente praticada com ossinhos. Jogava-se aos dados com o astrágalo do carneiro atribuindo-se um determinado valor a cada uma das suas quatro faces, mas também se encontraram dados de ouro e de prata (MANSON, 2002, p. 26).

A mudança na forma de olhar a criança, só foi modificada a partir do século XVII, anteriormente era olhada sob reflexo negativo, sem valor, haja vista, não podendo ajudar com a manutenção da casa. Com a evolução da sociedade além do entendimento com diferentes estudos, a exemplo de Rousseau, foi possível a alteração da imagem social sobre a criança, entendendo-se a partir daí existia a necessidade do caráter próprio para o seu amplo desenvolvimento (FONTANA, 1997).

Monti (1998) trouxe que a idade da infância é aquela que realiza as mudanças tanto sociais como entendimento moral que será levado pela vida desse indivíduo na fase adulta, e que a brincadeira fica na memória e na imaginação. No século XIX, com o crescimento da psicologia direcionada as necessidades da criança, surgiu a teoria de Groos, que ligava os aspectos psicológicos e biológicos, interligando os institutos naturais herdados como estímulo para os exercícios executados na infância (ALMEIDA, 2007). Cabe também destacar que o lúdico é objeto de estudo durante muitos anos, por diferentes ramos do conhecimento, indo desde a sociologia, antropologia, psicologia e educação.

Embora seja grande a produção intelectual na Renascença, não foi capaz de mudar significativamente as concepções em relação às crianças, que continuam desconhecidas em sua natureza singular, até que pensadores como Erasmo; Vives; Rabelais; Montaigne; Comênio e, posteriormente, Rosseau e Pestalozzi; realizaram estudos sistemáticos sobre educação, chamando a atenção para a 'responsabilidade social' da ciência, o reconhecimento do desenvolvimento infantil e os aspectos psicológicos no ensino infantil (QUEIROZ, 2009, p. 19).

O Lúdico é importante na medida em que se toma consciência de que jogar trata-se de um momento criativo para encontrar com a gente mesmo, com os outros e com o todo (BROTTO, 2001, p. 87). Através da ludicidade, o aluno desenvolve os

conteúdos, tendo chance de conhecer o outro colega e agregar o conhecimento sob diferente ponto de vista.

A preocupação em afirmar os direitos dessas crianças em terem acesso à educação é reforçado na legislação através do Estatuto da Criança e Adolescente (ECA), que visa também a promoção do exercício desse direito. Devendo ser papel do educador estimular a brincadeira de forma a propiciar um significado de aprendizado. Estando também previsto no ECA em seu artigo 4º ser dever da família, comunidade e poder público, garantir como prioridade os direitos a essas crianças, direitos como saúde, educação, esporte, lazer (BRASIL, ESTATUTO DA CRIANÇA E ADOLESCENTE, 1990).

O Estatuto da Criança e do Adolescente, lei fed. 8.069/1990, também conhecido como ECA, explicitou melhor cada um dos direitos da criança e do adolescente bem como os princípios que devem nortear as políticas de atendimento. Determinou ainda a criação dos Conselhos da Criança e do Adolescente e dos Conselhos Tutelares. Os primeiros devem traçar as diretrizes políticas e os segundos devem zelar pelo respeito aos direitos das crianças e dos adolescentes, entre os quais o direito à educação, que para as crianças pequenas incluirá o direito a creches e pré-escolas (CRAIDY; KAERCHER, 2001, p. 24).

No ano de 1998, o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) trouxe em seu texto a previsão dessa atividade lúdica como permanentes, devendo ocorrerem dentro das instituições de ensino infantil, a fim de proporcionar condições ao aprendizado dessas crianças estando orientadas por adultos.

Portanto, se a proposta pedagógica das instituições de educação infantil respeitar de fato os fundamentos citados acima, naturalmente a criança durante as aulas terá mais interesse e conseguirá ser mais participativa, crítica e criativa. Tais Diretrizes foram revistas pelo Conselho Nacional de Educação (CNE), em 2009, através da Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009, que instituiu as novas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI) (SOUZA; NASCIMENTO, 2014, p. 25).

Através das orientações das diretrizes educacionais, a utilização do lúdico ajuda na construção da identidade da criança, desde a socialização e desenvolvimento das suas habilidades e competências através do uso da imaginação e fantasia.

O profissional da educação infantil, tem como papel preponderante propiciar às crianças uma educação de qualidade que as ajudem a entender e superar a realidade em que vivem, criando no espaço escolar uma atmosfera democrática que respeite, valorize, promova a diversidade e que

conduza ao bem estar emocional e físico das crianças, contribuindo para diminuir o alívio de suas tensões, receios e medos, encorajando-as a expressarem-se livremente suas expectativas, interesses e necessidades, fazendo uso das diferentes formas de linguagem. E ainda promovendo e estimulando a criatividade, curiosidade e o desenvolvimento da autonomia crítica, ética e social destas crianças, valorizando, partilhando e respeitando a brincadeira e ludicidade, tão necessária para a constituição e a afirmação do sujeito criativo e fazedor da sua história (FERNANDES, 2013, p. 8).

A Constituição Federal de 1988 e a Lei das Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), trouxeram em seu texto a importância da educação infantil, o artigo 227 da Constituição Federal Brasileira trata:

É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência e opressão (BRASIL, CONSTITUIÇÃO FEDERAL DE 1988).

A legislação Brasileira trouxe os direitos da criança, mesmo existindo na prática o acesso para todas essas crianças ainda é algo longe de ser concretizado na realidade, diante das desigualdades sociais principalmente sobre o acesso ao ensino.

A busca pela alteração no modelo de ensino existente reflete na preocupação dos educadores no que desrespeita ao aluno, indo desde os anos iniciais até sua formação, devendo as novas metodologias de ensino fugir do tradicionalismo do ensino, estimulando os novos conceitos de ensino, desde que comprovadamente exista sua eficácia (RUFINO, 2014).

Ficou evidenciado pela presente pesquisa que os alunos têm seu primeiro contato com o mundo, pelo meio que vive sua família, durante um tempo é a única referência que eles têm de costumes, comportamento, os pais são vistos como exemplo de comportamento, e modo de viver em sociedade. Verificou-se que as ações que utilizam o lúdico como meio de incentivar o ensino, melhoraram significativamente os níveis de concentração, pois as atividades envolvem a audição e percepção da aula.

É necessário que a escola largue o antigo conceito de como era as obrigações da família. Davies (1994) relata que a escola também era opressora e

para repassar os conhecimentos dos quais somente os professores, denominados mestres, eram detentores era permitido e recomendado abusar do autoritarismo e do uso de castigos físicos e psicológicos. Rufino (2014) defende que não basta adotar o lúdico é preciso que possua objetivos claros proposto.

O movimento lúdico oferecido pela possibilidade de brincar em sala de aula gera maior dinamicidade. Portanto, nada pode ser feito de modo improvisado, toda atividade lúdica na escola deve ser preparada antecipadamente com a intenção de alcançar determinados objetivos e estabelecer vínculos para melhor promover a participação de forma coletiva e individual, auxiliando os valores imprescindíveis a convivência social e a superação das diferenças dentro do próprio ambiente escolar. É importante, pois, que a escola valorize o lúdico e que, ao se sentir incluída em seu mundo, a criança sinta prazer em descobrir novos conhecimentos os quais serão indispensáveis para sua formação como ser humano e futuro profissional (RUFINO, 2014, p. 25).

O aprendizado pode se dar de qualquer maneira, e que a afirmativa de que o educador deverá fazer uma ponte entre o conhecimento e o aluno, seja qual for o tema esse sempre terá o objetivo de “Assanhar curiosidade do aluno para que ele seja descobridor da verdade pesquisada” (ALVES, 2004). O educador precisará proporcionar aos seus educandos ferramentas para que eles mesmos descubram que a construção de pontes de amizade entre seus colegas de classes é mais produtiva as ilhas de solidão em que muitos podendo estar inseridos conscientes ou não.

O professor nessa abordagem assume a função de facilitador da aprendizagem, e nesse clima o estudante entrará em contato com os problemas vitais que tenha repercussão na existência. Daí o professor a ser compreendido como um facilitador da aprendizagem, congruente ou seja; integrado (RUFINO, 2014, p. 25).

Quando se tem um trabalho em equipe conseguem-se juntos criar maneiras de diferenciar o certo do errado e as melhores maneiras para tal, regras são necessárias e com bastante cautela para que o aluno não interprete ou se confunda, com a atitude do professor impondo autoridade e submissão, podendo acarretar indisciplina e indisciplina, essa autoridade e algo conquistado, cabendo ao educador observar e agir quando necessário e de maneira eficaz, essa cooperação e união fazem com que os alunos se sintam mais eficientes e autônomos.

Tristão (2010) em seu estudo sobre a utilização do lúdico pelos professores, identificou que a maioria desses docentes se utilizam de modelos tradicionais de

ensino, sendo ainda bastante reticentes na utilização da brincadeira como meio de ensinar os seus alunos. Cabe destacar que o jogo não é somente uma forma de garantir divertimento e recreação e sua justificativa dentro da sala de aula, seja por meios individuais ou atividades em grupo, torna a alfabetização prazerosa para a criança, trazendo significados reais.

O professor deve adotar uma avaliação cognitiva levando em consideração os seus aspectos afetivos, sociais e principalmente a relação com o próximo e levar em consideração a realidade do aluno fora da escola, melhorando o processo do ensino-aprendizagem. A avaliação do professor deve levar em conta o emocional das crianças, a sociabilidade de um aluno com o outro, a sinceridade das crianças perante à regra do jogo, o respeito entre os colegas, a interação da turma, o grau de concentração, atenção, entre outros. O aluno que desenvolve essas atividades, com toda certeza, terá mais facilidade na realização de tarefas feitas no caderno, livros e outros (TRISTÃO, 2010, p. 25).

A realidade das salas de aulas no Brasil não favorece a utilização do lúdico, seja pela falta de espaços físicos ou falta de tempo desses professores. Freire (2006) destaca que é preciso que esses professores percam o medo de utilizarem o lúdico no ensino, educando com coragem entendendo que é preciso adequação as novas ferramentas de ensino.

O que de fato educadores de renome como Rubem Alves (2004) afirma que é o processo educacional deve acontecer como um fenômeno que desperte o interesse do tendo esse como seu aliado, não impondo a vontade do educador, porém aguçando a curiosidade desse aluno, ambos têm resultados promissores em qualquer que seja o assunto, ele também ainda frisa que esse fato pode conter inúmeras ferramentas de aprendizado basta, conhecê-las e usar da melhor maneira possível a favor da educação.

Há muita sabedoria pedagógica nos ditos populares. Como naquele que diz: “É fácil levar a égua até o meio do ribeirão. O difícil é convencer ela a beber a água...”. De fato: se a égua não estiver com sede, ela não beberá a água por mais que seu dono a surre. Mas, se estiver com sede, ela, por vontade própria, tomar a iniciativa de ir até o ribeirão. Aplicado a educação: “É fácil obrigar o aluno a ir à escola. O difícil é convencê-lo a aprender aquilo que ele não quer aprender” (ALVES, 2004, p. 20).

O que é proposto com essa forma educacional será a reflexão dos métodos pedagógicos onde uma estrutura relação interpessoal passa a vigorar na educação contemporânea que apesar de atender as necessidades educacionais exigidas pela

sociedade tem o professor como facilitador e mediador, que propõe de todas as formas os novos conceitos de educação aliados as práticas sociais, haja vista, as crianças em seus primeiros anos escolares, ainda não sabem todas as necessidades de convivência sociais, devendo aprender seguir regras, obediência, dentre outras necessidades sociais.

A imposição de limites para as crianças se torna fundamental para a convivência e construção do caráter delas para a vida adulta, a imposição de limites e regras está ligada diretamente na capacidade de socialização juntamente com o convívio social bem-sucedidos onde essa possa reconhecer os limites próprios e os dos demais.

2.6.3 As principais contribuições da ludicidade

A importância de fazer o aluno se interessar pelo assunto pesquisado é indiscutível, e para que isso ocorra de forma natural é necessário que isso seja inserido na sua realidade, pedindo que ele realize tais pesquisas, meios tecnológicos de comunicação essas facilmente encontradas entre eles. As pessoas são movidas a algo novo, e interessante por isso o professor deve estar sempre atento a sua dinâmica e método de ensino que irá aplicar com a sua turma. Sobre a motivação do educador é possível destacar:

É importante ressaltar que a motivação do educador escolar para proporcionar a atividade lúdica é fundamental para que o aluno seja um integrante ativo no desenvolvimento lúdico nas práticas pedagógicas da escola. Contudo, este processo não deve ser visto apenas como descontração, mas sim, como meio para o desenvolvimento do aprimoramento do raciocínio lógico, cognitivo e social de maneira espontânea e prazerosa para a criança. Os adultos enquanto educadores devem ter cautela no que expõem para as crianças, considerando que uma das ferramentas da aprendizagem infantil é a repetição (RUFINO, 2014, p. 21).

Um fator bastante importante na utilização dessas ferramentas lúdicas, vai na utilização desses professores em usarem ferramentas para descreverem seus familiares, como pai e mãe, ferramenta essa que é utilizada desde aproximação da escola e alunos, como também para estimular crianças a denunciarem violência e

outras formas de abusos sofridos (FIORENZA *et al.*, 2005). Sobre esses dados cabe mencionar:

Em outra escola, no Jardim de Infância 01 do Cruzeiro, a matemática esteve presente num momento da prática pedagógica observada. Com jogos de dados e divididos em grupos, a professora explorou noções de adição, quantidades maiores e menores. Cada grupo possuía pratinhos vazios que foram sendo preenchidos a cada rodada, a medida em que tiravam as quantidades no jogo de dados. Assim que as tampinhas no centro da roda acabavam fazia-se a contagem dos pontos e via-se qual tinha sido o grupo vencedor (FIORENZA *et al.*, 2005, p. 36).

Também é utilizado por esses professores ferramentas simples do dia a dia dessas crianças, a exemplo da escola classe 20 do Gama, que através da utilização de bilocas, foi possível que essas crianças utilizassem livremente para estimulação auditiva e a imaginação (FIORENZA *et al.*, 2005). Sobre as observações do levantamento dos dados os autores chegaram ao seguinte resultado:

A partir das nossas experiências vivenciadas em sala de aula, em turmas de alfabetização, notamos que a importância de compartilhar e averiguar junto aos professores, como o lúdico vem sendo trabalhado nas escolas públicas do DF, e qual a formação desses profissionais sobre o assunto. Nossa perspectiva sobre a concepção dos professores de ensino-aprendizagem, fazendo o uso do lúdico, era a de que aqueles que atuam nas primeiras séries do Ensino Fundamental estavam pouco preparados, informados e interessados sobre o lúdico em suas práticas pedagógicas. Alguns liam artigos de revistas, livros ou até mesmo nos Parâmetros Curriculares Nacionais, faziam cursos sobre o assunto, porém, não tinham consciência suficiente da enorme necessidade desse trabalho para o desenvolvimento infantil, por isso não introduziam de modo frequente e eficaz as brincadeiras e os jogos no cotidiano escolar, com vistas à aprendizagem (FIORENZA *et al.*, 2005, p. 41).

Alguns autores destacam a importância do lúdico em disciplinas que nem sempre são consideradas bem aceitas pelos alunos, Lapa (2017) defende que mesmo não gostando de jogos, alguns alunos poderão através da estimulação do lúdico, em trabalharem conceitos de determinadas disciplinas a exemplo da disciplina da matemática, defendendo o autor que essas disciplinas, reservem um período para atividades lúdicas. Sobre a importância dessas atividades:

As atividades lúdicas são inerentes ao ser humano. Cada grupo étnico apresenta sua forma particular de ludicidade, sendo que o jogo se apresenta como um objeto cultural. Por isso, encontramos uma variedade infinita de jogos, nas diferentes culturas e em qualquer momento histórico. A necessidade do Homem em desenvolver as atividades lúdicas, ou seja, atividades cujo fim seja o prazer que a própria atividade pode oferecer, determina a criação de diferentes jogos e brincadeiras. Esta necessidade

não é minimizada ou modificada em função da idade do indivíduo. Exercer as atividades lúdicas representa uma necessidade para as pessoas em qualquer momento de suas vidas. Se observarmos nossas atividades diárias, identificamos várias atividades lúdicas sendo realizadas (GRANDO, 2000, p. 20).

Lapa (2017) também destaca a importância das formações desses professores irem além dos ensinamentos convencionais sobre a disciplina estudada, devendo oferecer também capacitação a esses professores para que utilizem recursos didáticos a serem inseridos em sala de aula. O autor salienta que direcionado a disciplina da matemática, no Brasil existem estímulos a esses docentes para que possuam capacitação que os insira no modelo lúdico de aprendizado, a exemplo do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (EAPE), que ministra cursos, seminários e palestras a esses professores, estimulando os mesmos a aperfeiçoarem seus modelos de didáticas escolares (LAPA, 2017).

Ao utilizar o lúdico é consenso entre esses estudiosos de que a compreensão e funções dessas crianças, além das suas habilidades psicológicas, favorecendo assim a formação da personalidade, controlar seus impulsos, saber esperar para agir, além de obedecerem às regras (RUFINO, 2014).

A ludicidade é fundamental para um desenvolvimento psicomotor da criança, para Boulch (1986), seu benefício é visto em diversas regiões como a lateralização, a orientação e a estruturação do esquema corporal, a orientação e a estruturação espaço-temporal, e estabilização dos valores. Também cabe salientar que o benefício na concentração e leitura, traz orientação fixa, como domínio e sincronização nos movimentos.

Até a obtenção do total desenvolvimento psicomotor, é feito o amadurecimento dos movimentos, cognição e socialização aliado, devendo ser respeitados cada individualidade do aluno, suas limitações afim de chegar ao objetivo do aprendizado e desenvolvimento gradativo. Conforme os dados coletados para a presente pesquisa ficou evidenciado que o lúdico é mais utilizado nos anos iniciais, direcionado às crianças nos primeiros anos escolares.

As autoras Fiorenza e colaboradoras (2005) realizaram um estudo no Distrito Federal, em escolas públicas sobre a utilização do lúdico direcionada às crianças

nos primeiros anos escolares, no projeto, realizaram um levantamento de dados sobre a aplicação do lúdico na rede pública, observando que o lúdico é usado desde formas sutis até meios elevados, principalmente aliados na alfabetização dessas crianças.

Quanto ao alcance do professor e o que pode ser feito em sala de aula, deve-se primeiro entender como a atual sociedade chegou ao eixo que se encontra. Benette e Costa (2009) informam que a educação passou por uma reflexão que foi iniciada nos anos 90, quando surgiu uma percepção educacional muito ampla, ou seja, nasce uma pedagogia diferenciada onde o foco passa a ser o aluno tendo suas morfologias para o melhor aprendizado.

Os professores utilizaram atividades de forma lúdica, como o uso de caixa-surpresa, onde é estimulada a criatividade dessas crianças sobre o que haveria ali dentro, direcionado exclusivamente para a alfabetização, dentro do que preceitua o Programa de Formação de Professores Alfabetizadores (FIORENZA et al., 2005). Os autores também destacam que a utilização do lúdico em sala de aula, vai também na estimulação da linguagem oral, utilizando artes, ferramentas como expressão corporal, anéis e pulseiras (FIORENZA et al., 2005).

2.7 CONCLUSÃO

O presente trabalho monográfico teve por objetivo apresentar reflexões sobre a importância do lúdico aliado a tecnologia nos primeiros anos escolares, precisamente direcionados ao ensino infantil, trata-se de uma ferramenta pedagógica que visa o aprendizado de forma a conhecer, desenvolver e construir um conhecimento para aquelas crianças de alguma forma.

Percebe-se pelo apanhado estudado, que o professor é fundamental para construir as práticas facilitadoras de aprendizagem através do lúdico, existindo uma carência de especialização na formação desses professores em meios e técnicas direcionadas a utilização do lúdico em sala de aula, sendo preciso que aqueles mestres que necessitem maiores conhecimentos busquem formação complementar direcionada a esse conhecimento.

Desde as origens da sociedade, sempre teve necessidade de adequar seu comportamento com as regras, estando em obediência às adequações sociais na sociedade, vindo o lúdico no ensino infantil fazer com que essas crianças aprendam de forma indireta, começando a se adequar as regras sociais voltadas a sala de aula, obedecendo os professores, sabendo aguardar sua vez, dentre outros comportamentos que poderão ser adquiridos através das atividades lúdicas no ensino infantil.

A importância da família no papel conjunto da educação e conscientização do comportamento dessas crianças, nos primeiros anos escolares é algo bastante importante, haja vista essas crianças estarem começando a se relacionarem com novas pessoas fora do seu ciclo pessoal familiar, necessitando assim de criarem censo do que pode ou não fazer na escola, comportamento esse que será refletido em todas as suas relações na fase adulta.

Vale ressaltar que o modo de vida acelerado, bem como a integração da mulher ao mercado de trabalho, vem criando nos últimos anos, famílias que tem direcionado a escola, os ensinamentos básicos de comportamentos humanos, os quais são aprendidos nos meios sociais, essas crianças estão inseridas, esse fator é bastante crescente, muito se dando pelo fato dessas crianças estarem estudando em período integral, vindo assim a escola a contribuir muito para a educação não somente formal, mas também social desses alunos.

A grande problemática em torno da utilização do lúdico em sala de aula é a falta de conhecimento dos docentes sobre a importância em utilizarem adequadamente essas ferramentas, em resposta a problemática de pesquisa levantada no início sobre se os profissionais de ensino estão preparados para introduzirem o lúdico no ensino infantil, percebe-se apesar de bastante utilizado nessa fase do aprendizado nem sempre todos os docentes a utilizam, em devido à falta de recursos como jogos eletrônicos, didáticos ou ferramentas disponíveis nessas escolas, algo mais grave no que concerne as escolas públicas Brasileiras, devido a precariedade e falta de recursos.

A realidade de trabalho desses professores no Brasil é cada vez mais difícil, principalmente para aqueles do ensino público, onde em sua grande maioria,

possuem super lotação de alunos em sala, métodos tradicionais de ensino, e alunos que em sua grande maioria não possuem incentivos familiar.

Como forma de incentivar essas ferramentas, bem como melhorar a situação do ensino do Brasil é preciso uma valorização desses professores, conscientização dos responsáveis sobre a importância da escola, e a necessidade da presença da família como complementação do ensino.

PARTE 3- PERSPECTIVAS

A conclusão do curso Pedagogia, pretendo procurar oportunidades de curso, e começar a pós graduação em que eu possa ingressar, levando os sonhos e as perspectivas de um bom profissional. Futuramente pretendo ser uma psicopedagoga. Conseguir um emprego em que eu possa me identificar com ele e com isso adquirir mais conhecimentos e experiências para agregá-las a minha formação.

Apaixonada por educação e arte, cheia de sonhos e vontade de mudar o mundo, de ensinar, de aprender, de brincar, de amar, de acolher e mais uma infinidade de vontades, com essa pandemia tendo o ensino a distancia, pretendo trabalhar como professora de reforço ajudando os estudantes prejudicados. Poder levar pro mundo que o brincar é um momento fundamental no desenvolvimento infantil, a exploração do faz de conta, brincadeiras e jogos atingem diversas potencialidades do cérebro. Nos momentos lúdicos profissionais da educação conseguem assimilar muitos aspectos não verbalizados pela criança, como elas estão se sentindo e como reagem diante de alguma situação pois o brincar gera um vinculo maior com o aprendiz.

Buscarei ser uma profissional atualizada, tentarei crescer continuamente. Paulo Freire uma vez disse que a educação não muda o mundo, ela muda pessoas, e pessoas sim, elas podem mudar o mundo!

4. REFERÊNCIAS

AGUIAR, Olivette Rufino Prado. **Reelaborando conceitos e ressignificando a prática na educação infantil**. 2006. Tese (Doutorado em Educação). UFRN. Disponível em: <<https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/14116>>. Acesso em: 7 abr. 2021.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Língua Portuguesa e ludicidade: Ensinar brincando não é brincar de ensinar**. 2007. Disponível em: <<https://tede.pucsp.br/bitstream/handle/14465/1/Paulo%20Nunes%20de%20Almeida.pdf>>. Acesso em: 25 de março de 2021.

ALVES, Fernando Donizete. O lúdico e a educação escolarizada da criança. In: OLIVEIRA, Maria Lucia de (Org.). **(Im)pertinências da educação: o trabalho educativo em pesquisa [online]**. São Paulo: Editora Unesp; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009. Disponível em: <<http://books.scielo.org/id/vtzmp/pdf/oliveira-9788579830228-04.pdf>>. Acesso em: 25 de março de 2021.

ALVES, Rubem. **O Desejo de Ensinar e a Arte de Aprender**. Campinas. Fundação Educar Paschoal, 2004.

BENETTE, Tereza Sanchez; COSTA, Leila Pessoa. **Indisciplina na sala de aula: algumas reflexões**. 2009. Disponível em: <www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2186-8.pdf>. Acesso em: 25 de março de 2021.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Educação Infantil. Brasília. 1997.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Lei nº 8.069 de 1990. Disponível em: www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm Acesso em: 25 de março de 2021.

BRASIL. **Constituição Federal Brasileira de 1988**. Brasília: Congresso Nacional, 1988. Disponível em: <www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm>. Acesso em: 25 de março de 2021.

CINTRA, Rosana C. G. G; PROENÇA, Michelle A. M; JESUINO, Mirtes dos Santos. **A historicidade do lúdico na abordagem histórico-cultural de Vigotski**. 2010. Disponível em: <<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3694625.pdf>>. Acesso em: 25 de março de 2021.

DAVIES, Don. Parcerias pais-comunidade-escola: três mensagens para professores e decisores políticos. **Inovação**, Lisboa, v. 7, n. 3, p. 377-389, 1994. Disponível em: <>. Acesso em:

FERNANDES, Valdirlene de Jesus Lopes. A ludicidade nas práticas pedagógicas da educação infantil. **Revista Científica Eletrônica de Ciências Sociais Aplicadas da Eduvale**, 2013. Disponível em: <www.eduvalesl.edu.br/site/edicao/edicao-104.pdf>. Acesso em: 25 de março de 2021.

FIORENZA, Janaína de Oliveira S.; RABELLO, Luzinete Rodrigues; OLIVEIRA, Márcia L. da Conceição de; CRUZ, Maria Cecília. **A concepção do professor sobre o lúdico no processo de ensino aprendizagem em turmas com crianças de 6 e 7 anos, nas Escolas Públicas do Distrito Federal**. 2005. Trabalho Final de Curso. Uniceub. Disponível em: <<https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/235/6591/1/40254084.pdf>>. Acesso em: 25 de março de 2021.

GOMES, Kátilla Fernanda. **O lúdico na escola: atividades lúdicas no cotidiano das escolas do ensino fundamental I no município de Araras**. 2009. Trabalho Final de Curso. Unesp. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/119288/gomes_kf_tcc_rcla.pdf?sequence=1>. Acesso em: 25 de março de 2021.

GRANDO, Regina Célia. **O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula**. 2000. 224 f. Tese de Doutorado em Educação – Faculdade de Educação. Universidade de Campinas, Campinas. Disponível em: <<http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/251334>>. Acesso em: 9 abr. 2021.

KELLERHALS, Jean. MONTANDON, Cléopâtre. **Les strategies éducatives des familles: milieu social, dynamique familiale et education des pré-adolescents**. Paris: Delachaux & Niestlé, 1991.

LAPA, Luís Dionísio Paz. **A ludicidade como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem da matemática. Passeando por Brasília e aprendendo geometria. Experiência numa escola da periferia do Distrito Federal**. 2017. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/25220/1/2017_Lu%C3%ADsDion%C3%A4DcioPazLapa.pdf>. Acesso em: 25 de março de 2021.

LIMA. **A Utilização do Jogo na Pré-Escola**. Série Idéias n. 10. São Paulo: FDE, 1992. p. 24-29.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MANSON, Michael. **História dos brinquedos e dos jogos**. Brincar através dos tempos. Lisboa, Portugal: Teorema, 2002.

NASCIMENTO, José Silva do. **A inserção das tecnologias nas atividades lúdicas e recreativas nas turmas de 4º e 5º ano do ensino fundamental anos iniciais**. 2012. Disponível em: <https://bdm.unb.br/bitstream/10483/4285/1/2012_JoseSilvadoNascimento.pdf>. Acesso em: 25 de março de 2021.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

PRATA, Carmem Lúcia. Gestão escolar e as tecnologias. In: ALONSO, Myrtes; ALMEIDA, Maria Elizabeth B. de; MASETTO, Marcos Tarciso; MORAN, José Manuel; VIEIRA, Alexandre Thomaz. **Formação de gestores escolares para utilização de tecnologias de informação e comunicação**. Brasília: Secretaria de Educação a Distância, 2002. Disponível em: <http://www.virtual.ufc.br/CursoUCA/modulo_3b_gestores/tema_05/anexos/anexo_5_tics_na_gestao_escolar2010_CarmemPrata.pdf>. Acesso em 9 de abril de 2021.

QUEIROZ, Marta Maria Azevedo. **Educação Infantil e Ludicidade**. Teresina: EDUFDI, 2009.

RUFINO, Terezinha Clementino da Silva. **O lúdico na sala de aula: Em séries iniciais do ensino fundamental**. 2014. Disponível em: <<http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/bitstream/123456789/5814/1/PDF%20-%20Terezinha%20Clementino%20da%20Silva%20Rufino.pdf>>. Acesso em: 25 de março de 2021.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. 9. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2010.

SCHULTZ, Elis Simone; MULLER, Cristiane; DOMINGUES, Cilce Agne. **A ludicidade e as suas contribuições na escola**. Jornada e Educação. Centro Universitário Franciscano. Disponível em: <www.unifra.br/eventos/jornadaeducacao2006/2006/pdf/artigos/pedagogia/A%20LUDICIDADE%20E%20SUAS%20CONTRIBUI%20C3,v.87,p.C3,2006>. Acesso em: 25 de março de 2021.

SOUZA, Isabel Maria Amorim de; SOUZA, Luciana Virgília Amorim de. **O uso da tecnologia como facilitadora da aprendizagem do aluno na escola.** Itabaiana. 2010. Disponível em: <<https://seer.ufs.br/index.php/forumidentidades/article/download/1784/1573>>. Acesso em: 9 de abril de 2021.

SOUZA, Karla Rodrigues de; NASCIMENTO, Lorena M. Ferreira do. **A importância do lúdico no processo de formação da criança.**2014. Disponível em: <<https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/2952/1/KRS22082014.pdf>>. Acesso em: 25 de março de 2021.

SOUZA, Patrícia do Carmo. O lúdico e o desenvolvimento infantil. **Revista do NUPE (Núcleo de Pesquisas e Extensão) do DEDC I/UNEB.**2012.Disponível em: <www.uneb.br/tarrafa/files/.../O-lúdico-E-o-desenvolvimentoinfantil.pdf>. Acesso em: 25 de março de 2021.

TRISTÃO, Marly Bernardino. **O lúdico na prática docente.**2010.Disponível em:<www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/39549/000825104.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 25 de março de 2021.