



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA

**A IMPORTANCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

ANA PAULA BEZERRA DE MENEZES

GROSSOS-RN

2016

ANA PAULA BEZERRA DE MENEZES

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM NA
EDUCAÇÃO INFANTIL

Artigo Científico apresentado ao Curso de Pedagogia, na modalidade à distância, do Centro de Educação, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia, sob a orientação de professor Valdemar Cordeiro Valle Neto.

GROSSOS-RN

2016

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM NA
EDUCAÇÃO INFANTIL

Por

ANA PAULA BEZERRA DE MENEZES

Artigo Científico apresentado ao Curso de Pedagogia, na modalidade a distância, do Centro de Educação, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

BANCA EXAMINADORA

Valdemar Cordeiro Valle Neto (Orientador)
Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Ms. Ana Priscila Griner
Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Ms. Josenildo da Silva Martins
Universidade Federal do Rio Grande do Norte

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1. INTRODUÇÃO..... | 5 |
| 2. O JOGO COMO ATIVIDADE LÚDICA NA PERSPECTIVA CONSTRUTIVISTA...6 | |
| 3. VIVÊNCIA NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: O JOGO COMO FERRAMENTA LÚDICA | 10 |
| 4.METODOLOGIA UTILIZADA PARA DESENVOLVIMENTO DA INTERVENÇÃO..... | 18 |
| 5. AVALIAÇÃO DA INTERVENÇÃO..... | 21 |
| 6. RESULTADOS DA INTERVENÇÃO..... | 22 |
| 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 22 |
| REFERÊNCIAS..... | 23 |

A IMPORTANCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Ana Paula Bezerra de Menezes¹

RESUMO

O presente artigo tem por finalidade descrever algumas reflexões acerca da importância dos jogos nos anos iniciais voltado para o processo de ensino aprendizagem com crianças. É oportuno informar ainda, que este artigo diz respeito à experiência de estágio curricular do curso de pedagogia e que traz como uma metodologia alternativa, a compreensão do seu significado e sua função incorporada na realidade social dos alunos. Como referencial teórico, foram escolhidos vários autores, que explicam e identificam temáticas sobre a importância dos jogos na aprendizagem infantil, Piaget (2007) e Vygotsky (1998), que explicam sobre a evolução do método construtivista. Os resultados adquiridos a partir do estágio curricular apontam para a eficácia dos jogos e do lúdico no desenvolvimento da aprendizagem.

Palavras-chave: lúdico. Aprendizagem. Ensino e Aprendizagem.

ABSTRACT

The present article aims to describe some reflections about the importance of the games in the initial years returned to the teaching process learning with children. It is appropriate to inform even, that this article concerns the curricular experience pedagogy course and as an alternative methodology, understading of its meaning and its function incorporated in the social reality of the students. As theoretical framework were chosen several authors, that explain and identify themes about the importance of the games on children's learning, Piaget (2007) and Vygotsky (1998), that explain about the evolution of the constructivist method. The results gained from the curricular internship, point to the effectiveness of the games and playful in the development of learning.

Key Words: Playful; Learning; Teaching and Learning

¹ Graduada pela Universidade Federal do Rio Grande Norte –UFRN. Centro de Educação Curso de Pedagogia à Distância. Turma 1.2015. Grossos/RN.

1. INTRODUÇÃO

O presente artigo, tem por finalidade descrever a experiência vivenciada em sala de aula de Educação Infantil, nível 5, durante o estágio curricular do Curso de Pedagogia à distância pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN. Informa-se que o estágio foi realizado no Centro de Educação Infantil Luiz Breno, localizado na Rua: Fortaleza, S/N - Bairro: Nordeste, na cidade de Areia Branca/RN, em uma turma do nível 5, com um total de 33 alunos e tendo como apoio das professoras orientadoras de campo do referido Centro Educacional de ensino Infantil.

É importante salientar, que o Centro Educacional estabelece uma rotina diária, destinando atendimento escolar para crianças da comunidade local advindas de vários segmentos sociais. O referido Centro torna-se referência no município em virtude da linha educacional adotada, que traz o lúdico como uma de suas atividades escolar incentivando no desenvolvimento de aprender brincando, compreendida como um instrumento no processo de ensino.

Ressaltamos que, diante da realidade vivenciada em sala aula, foi observada a importância de desenvolver atividades lúdicas, uma vez que, entende-se a importância e os seus efeitos positivos no processo de ensino aprendizagem, visto que durante o período do estágio, foi possível observar o grau de dificuldades de algumas crianças em relação as disciplinas da língua portuguesa (letras e leituras) e na matemática (identificação de números e contagem). Em decorrência do exposto, foi buscado fortalecimento da utilização no método que utilizasse ludicidade, na perspectiva de contribuir de forma exitosa no aprendizado da educação infantil.

Quanto a experiência curricular, se deu através da pesquisa de campo seguida da intervenção, conforme a problemática observada durante o referido estágio relacionada a dificuldade na aprendizagem na educação infantil com as crianças do Centro Educacional Luiz Breno na cidade de Areia Branca/ RN.

A categoria de análise apresentada foi sobre o método construtivista enfocando a participação de dois filósofos que se destacaram a saber; Piaget(2007) e Vygotsky(1998). Que trazem em suas linhas de pesquisas a importância do lúdico, como processo de ensino aprendizagem.

A partir dessa visão, foi pensada a escolha do tema “A importância do Lúdico no processo de ensino aprendizagem na Educação Infantil”, visto a necessidade de tal metodologia durante o de estágio curricular, onde se entende que o lúdico pode ser um agente facilitador no ensino aprendizagem infantil.

Assim, mediante todo o exposto, considera-se este trabalho de fundamental importância para avaliação da ludicidade nos anos iniciais, direcionada para crianças, como adoção de alternativas que venham minimizar o grau de dificuldades apresentada em sala de aula.

2. O JOGO COMO ATIVIDADE LÚDICA NA PERSPECTIVA CONSTRUTIVISTA

Como sendo considerado um dos temas de maior relevância na educação direcionada à aprendizagem na educação infantil, descreveremos um pouco sobre a Teoria Construtivista. Método este que teve a participação de vários estudiosos, filósofos, que trouxeram contribuições significativas, dentre estes, podemos destacar Piaget (2007) e Vygotsky (1998). E Para um melhor entendimento sobre o método construtivista na citação abaixo, o autor Franco traz para nossa compreensão alguns apontamentos que de fato afirmam o construtivismo como sendo de suma importância para a educação infantil.

"Antes de tudo, o construtivismo é uma teoria epistemológica. É de suma importância que se afirme isto, de modo a poder-se diferenciá-lo de uma teoria psicológica e, principalmente, de uma teoria pedagógica. Afirmar que o construtivismo é uma teoria epistemológica é afirmar que ele foi concebido como uma forma de explicar a realidade da produção de conhecimento. Mais precisamente o conhecimento científico." (FRANCO, 1993 p.1).

Vale destacar que, Piaget e Vygotsky, apresentam pensamentos contrários, sobre o processo de ensino aprendizagem no desenvolvimento infantil. No entanto, entendem que a teoria seja aplicada de forma flexível de acordo com a metodologia de ensino ministrada dentro das escolas e compreensão do aluno, não havendo, assim, um modelo padrão para as avaliações e que o material didático a ser utilizado pelo aluno, possa ser de fácil compreensão de maneira que a escola não seja considerada rigorosa.

Piaget explica que o conhecimento é estabelecido de forma continuada e progressiva, através da influência mútua do indivíduo com o meio. Essas influências são interligadas, pois o ser não só age e reage sobre o meio como também sofre e desempenha uma força sobre o sujeito, constituindo uma estabilização entre tais trocas (ALMEIDA, 2009).

Para Vygotsky, a criança ao nascer já traz aptidões que está relacionado ao seu desenvolvimento, sendo observado ao longo tempo, como sendo um aspecto necessário do processo de desenvolvimento das funções psicológicas culturalmente constituídas e especificamente humanas (OLIVEIRA, 1995). Partindo do raciocínio entre os autores citados acima, observa-se que o brincar se relaciona com a aprendizagem. Visto que, o ato de brincar é aprender e que através dos brinquedos e jogos infantis, as brincadeiras sejam capazes de proporcionar contribuições significativas para o desenvolvimento não só para crianças, mas para o ser humano de modo geral. Uma vez que o professor não imponha o modo de brincar respeitando este ato espontaneamente.

A abordagem construtivista considera o brincar um elemento fundamental para o processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança, dado que esse seria uma forma da criança resolver problemas e/ou situações problemas que surgem a partir de sua interação com o meio. Com isso, valoriza-se a presença do jogo como espaço educativo da criança na educação infantil, assim como foi com a proposta escolanovista. No entanto, o quadro que vinha constituindo-se em relação à articulação do jogo com a educação da criança pequena na escola pouco se altera do ponto de vista da prática pedagógica propriamente dita. O jogo continua associado às atividades pedagógicas com fins de transição de conteúdos assumindo um formato ditatizado e/ ou marginalizado quando surge na criança espontaneamente. (SOMMERHALDER; ALVES, 2011, P. 51)

Através da proposta para desenvolver a criatividade das crianças e habilidades de seu pensamento, a brincadeira é capaz de enfrentar suas dificuldades no aprendizado, possibilitando assim, vários ganhos em seu desenvolvimento e aprendizagem.

Dessa forma, é durante o processo na educação infantil, que a criança precisa ter espaço aberto para desempenhar sua imaginação e criatividade. Onde ela sai de seus conceitos, aprendendo novos caminhos construídos através da consciência da realidade. A criança raciocina baseada em todas as explicações

recebidas através do contato/convívio humano, e a partir de então projeta tudo que foi aprendido de novo, passando sua transmissão de uma geração para outras gerações (VYGOTSKY, 1998). Assim, através de leituras realizadas que abordam sobre o método construtivista fundamenta-se na participação do aluno, onde o mesmo possa desenvolver seu raciocínio através das suas próprias dúvidas e erros.

Mediante o exposto, entendemos que, por mais que escola desenvolva métodos inovadores voltados para educação infantil, ela sozinha não é responsável pelo desenvolvimento da personalidade da criança, pois é preciso que haja também estímulos para socialização desta criança com outras crianças no convívio em sala de aula cotidianamente. Mediante as considerações sobre o desenvolvimento da personalidade das crianças, é na família que se constitui os primeiros ensinamentos relacionados à educação infantil, onde os familiares passam acompanhar a criança em várias etapas de desenvolvimento escolar contribuindo para que esta criança possa ser inserida no meio social junto com outras crianças.

A escola está engatinhando com a teoria construtivista, tomando corpo pouco a pouco, mas a criança não pode esperar e está superando estes avanços. Se a criança hoje parece ser mais esperta, desenvolve-se antes do tempo previsto, pois algumas habilidades foram estimuladas precocemente, é porque tem permissão para expressar suas vontades e seu intelecto é muito estimulado. Porém, ela tem diferentes formas de ansiedade, de medos e insegurança com os quais o educador tem de estar preparado para lidar. (LOPES, 2002, P. 18)

Com base na citação supracitada, observamos que para interação dessas crianças com as demais, é preciso que haja proposta pedagógica que apresente atrativos inovadores, das mais diversas formas de ensinar, rumo à descoberta de conhecer e descobrir novos estímulos com a proposta de se trabalhar o lúdico no processo de ensino aprendizagem na educação infantil como apresenta a citação abaixo.

As atividades lúdicas podem contribuir significativamente para o processo de construção do conhecimento da criança. Vários estudos a esse respeito vêm comprovar que o jogo é uma fonte de prazer e descoberta para criança. Nessa perspectiva ele tem muito a contribuir com as atividades didático-pedagógicas durante o desenvolvimento de qualquer aula. (SANTOS, 1998, P. 49)

Percebe-se que a contribuição do lúdico através dos jogos no processo de ensino tem se apresentado como um método de suma importância no fazer profissional pedagógico, tornando-se bastante relevante para o ensino infantil. Uma vez que, compreendemos o jogo como parte integrante no processo da aprendizagem infantil.

É importante observar que o jogo pode proporcionar a construção de conhecimentos novos, um aprofundamento do que foi trabalhado ou ainda, a revisão de conceitos já aprendidos, servindo como um momento de avaliação processual pelo professor e de autoavaliação pelo aluno. (BRASIL, 2014, P.5)

Assim, é preciso deixar que a criança possa seguir seus próprios instintos e que possam em sala de aula utilizar seu entendimento, expressando através de gestos e palavras, sua compreensão, repassando para os colegas de classe, maior segurança. Encorajando-os para uma tomada de atitude, direcionada a forma do aprendizado através da utilização dos jogos educativos, mediando habilidades e descobertas das crianças no ensino e na aprendizagem.

É preciso ver o jogo como uma atividade integrante do cotidiano infantil. Ele é um canal de comunicação que permite à criança a aproximação do mundo que, a princípio, e aparentemente, pertence somente aos adultos. (SANTOS, 1998. P. 50)

Durante as atividades pedagógicas o professor exerce uma tarefa desafiadora e de extrema responsabilidade, em incentivar os alunos e desafiá-los, criando um ambiente propício e favorável para os aprendizes desenvolverem suas habilidades. Dessa forma, é preciso que o professor proporcione para os alunos aulas prazerosas e alegres utilizando-se de conhecimentos e métodos dos mais variados possíveis, para não tornar as aulas exaustivas e monótonas.

A educação já é em si um processo, algo que, ao fechar um ciclo, abre outro. É uma infinita sucessão de acontecimentos éticos, estéticos, epistemológicos etc. certamente, não podemos criar gênios, mas podemos melhorar a qualidade criativa do processo educativo, já que a criatividade pode ser desenvolvida por todos e favorece o aspecto lúdico e o entendimento profundo das coisas. (SÁTIRO, 2012, p. 58).

É importante destacar ainda, que deve ser levado em consideração os limites, a compreensão e percepção cognitiva de cada aluno, onde seu orientador seja capaz de buscar alternativas voltadas para o lúdico, como uma nova forma de repassar e apreender conjuntamente conhecimentos. Dessa forma, observa-se a importância da utilização do brinquedo e brincadeiras, dentro da sala de aula como maneira de viabilizar e auxiliar na compreensão das crianças.

Se pensarmos no imaginário infanto-juvenil do ser humano, a brincadeira é parte estrutural de todo desenvolvimento. Portanto, não é um mero passatempo, auxilia no desenvolvimento das crianças, promovendo processo de socialização, criatividade, decisão e descoberta do mundo. (MATOS; MUGIATTI, 2008, p. 151)

Nessa perspectiva educativa, permite pensar o ensino aprendizagem de forma mais abrangente, provocando uma postura do professor frente ao processo educativo no Ensino Infantil.

Assim, conforme os autores matos e Torres (2010, p. 212) “é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento da criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera extra, dependendo das motivações, e tendências internas, e não por incentivos por objetivos externos.

3. VIVÊNCIA NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: O JOGO COMO FERRAMENTA LÚDICA

O Estágio em Educação Infantil foi uma etapa indispensável no processo de formação no Curso de Pedagogia, onde considera-se como aproximação com a realidade a qual será desenvolvida a intervenção. Dessa forma, entende-se também que o estágio, é um momento de partilhar todos os conhecimentos teóricos adquiridos ao longo do curso de formação, onde o profissional deverá expor seu aprendizado na prática. Assim, para melhor entendimento acerca da atuação profissional na educação infantil, observa-se novos desafios no contexto educacional, conforme apresentado na citação abaixo:

A pedagogia hoje, no Brasil, vive um grande paradoxo. Por um lado, ela está em alta na sociedade. Nos meios de comunicação, nos movimentos ecológicos, nas ONGs, e em alguns meios profissionais, sindicais, políticos, assiste-se à redescoberta do “pedagógico”, a ponto de falar-se de uma sociedade pedagógica. Por outro lado, essa mesma pedagogia está em baixa em setores intelectuais e profissionais do meio educacional que assumem, frequentemente, uma atitude irônica ante o seu conteúdo e o próprio processo que ela representa. (LIBÂNEO, 2005, P. 161)

Entende-se assim, que a pedagogia surge a partir da necessidade que lhes são postas a partir de sua participação mediante o contexto social, ocupando-se de suas práticas para desenvolvimento e aperfeiçoamento humano, por meio da transmissão de conhecimentos em diversos seguimentos.

O dever do pedagogo é, por conseguinte, substituir compromisso induzidos pela ideologia dominante por uma visão crítica, que capte a realidade como uma totalidade em permanente movimento e faça da práxis sua filosofia de vida e projeto de trabalho [...]. (LOPES, 2002, P. 58)

Assim, o papel do professor torna-se essencial, para que possa ser explorado das crianças através dos jogos, os aspectos educativos para não perder de vista sua potencialidade. Dessa forma, o professor pode explorar ao máximo os jogos, antes e depois de suas atividades.

[...] penso que o próprio processo de aprendizagem pode ser visto como uma grande brincadeira de esconde-esconde ou de caça ao tesouro: tanto uma criança pré-escolar brincando num tanque de areia quanto um cientista pesquisando no laboratório de uma universidade estão lidando com sua curiosidade, com o desejo da descoberta, com a superação do não saber, com a busca do novo, que sustenta a construção de novos saberes. (EMERIQUE, 2004 apud SOMMERHALDER; ALVES, 2011, p. 28)

Compreendida a forma de como as atividades vem sendo desenvolvidas em sala de aula, vale ressaltar, que o Centro o qual foi realizado o estágio curricular, dispõe de um amplo espaço físico, composta por amplas salas de aula, refeitório, parque, banheiros, brinquedoteca, biblioteca e sala de Atendimento Educacional Especializado – AEE, de ótima estrutura física, com salas adequadas e mobílias em perfeito estado de conservação ajustadas para as crianças.

Observou-se também, que dentre as mobílias, havia um móvel com vários compartimentos para armazenamento de materiais didáticos, livros, utensílios de uso diário do aluno e pinturas infantis espalhadas em paredes de encher os olhos das crianças e visitantes, além de colagens que chamavam atenção com números e letras, proporcionando um ambiente harmônico e prazeroso para as crianças que ali estudam.

Com base na observação e descrição dos espaços existentes no Centro educacional, foi possível expandir nossa imaginação para planejar e desenvolver o projeto de intervenção, como sendo uma forma de trazer para as criança momentos de diversão através de jogos e das brincadeiras.

Uma nova concepção de estagio só se dá quando considerarmos a teoria e a pratica inseparáveis, pois há sempre um diálogo entre conhecimento e ação. Este conhecimento não é formado apenas na experiência concreta do sujeito em particular (...) mas é nutrido pelas teorias da educação, de modo a possibilitar ao professores, trazê-lo para as situações concretas, configurando seu acervo de experiências teórico-práticas em constante processo de reformulação. (PIMENTA, 2004, p. 44)

Com vistas a compreender a maneira que o pedagogo atua dentro de sala de aula, durante este período foi possível vivenciar a realidade de um orientador de ensino e seus desafios diários, através das dificuldades relacionadas ao processo de ensino na educação infantil. Dessa forma, pode-se observar ainda os aspectos positivos e negativos da profissão, enquanto processo de renovação mediante os avanços ocorridos ao longo dos anos na educação infantil.

Assim, mediante os avanços na educação infantil incluindo os jogos e brincadeiras como processo de ensino, a Intervenção foi desenvolvida com objetivo de inserir o lúdico na rotina diária dos alunos, utilizando jogos do tipo: Quebra cabeça, para trabalhar a atenção das crianças, Blocos de construção, para formar palavras, Jogo da memória, para trabalhar as dificuldades em Matemática, além de músicas infantis interativas pensando trabalhar o desenvolvimento da coordenação intelectual e motora dos alunos.

Durante este período foi observado que os alunos apresentavam curiosidades e interesse em participar das atividades, onde os mesmos foram bastante participativos, pois interagiram conforme nossas expectativas. A utilização dos jogos

como forma de repassar o conteúdo das disciplinas foi trabalhar o grau de dificuldades no aprendizado das disciplinas de Português e Matemática. Percebemos que as brincadeiras são fontes inesgotáveis de interação lúdica e afetividade, para uma aprendizagem eficaz, a fim de favorecer ao aluno uma construção de conhecimento capaz de assimilar os conteúdos apresentados em sala de aula.

Segundo Mariano (2009, P.37) “a etapa inicial da educação, correspondente à modalidade de educação infantil, é reduzida em um ano e esta é subdividida em creche e pré-escola”. Os parâmetros para divisão estão centrados na faixa etária das crianças a LDB 9.394/96 modificada pela Lei 11.274/2006 determina que:

Art. 30. A educação infantil será oferecida em:

I – creches, ou entidades equivalentes, para crianças de até três anos de idade;

II – pré-escola, para as crianças de quatro a seis anos de idade (BRASIL, 1996, P. 21 apud MARIANO, 2009, P. 37)

A pedagogia é um campo de conhecimento, que requer respeitar as limitações de cada aluno, ter cautela na tomada de decisão e escolha na prática educativa, direcionada a explanação em sala de aula, é um trabalho que busca criativa e incessante incorporação de conhecimentos articulados aos projetos pedagógicos.

Conforme Martinez, (2006, p.3) “há décadas o lúdico é objeto de estudos de diversas áreas, como Antropologia, Sociologia, Linguística, História, Psicologia, Educação. Existe, portanto uma vasta bibliografia que sustenta concepções peculiares sobre o lúdico o que, para o bem e para o mal, dificulta a apropriação do conceito no que se refere à sua função social, bem como a sua própria realização. Isso porque autores das mesmas áreas sustentam interpretações divergentes sobre o assunto, além de cada área evidenciar o objeto de acordo com as perspectivas as que se direcionam. Tais variadas interpretações parecem decorre do próprio significado do verbete que é amplo, o qual denota ações distintas, mesmo que de mesma natureza. Por outro lado, essas várias interpretações expressam o quanto o lúdico é evidenciado pelas diversas áreas do conhecimento científico”.

Talvez o lúdico não tenha uma teoria consolidada, pois a função social que exerce assim não o necessita. Isso aponta para a não compreensão do lúdico como objeto e o conhecimento (e esclarecimento) de suas implicações. Sem teorias que o fundamentem ele é interpretado como algo comum, totalmente conhecido: tal como ele se mostra é a forma como ele se basta. Isso não elucida o que ele é de fato e, assim, o que ele poderia ser. O problema maior nisso é que suposições a respeito de conceitos, por serem, sobretudo, subjetivas, tendem a transformar o próprio conceito em ideologia. Por outro lado, a falta de definição do conceito, reafirmada pela ausência de teorias que fundamentam sua disseminação na educação apontam que a necessidade social do lúdico é outra que não de encará-lo como objeto de estudo teórico, mas prático. Isso aponta para necessidade de novas práticas pedagógicas para resolver questões práticas da educação; para resolver questões de maneira imediata. Para isso existem pesquisas da área da educação que se voltaram a esse tema: o lúdico como instrumento de “sedução” do aluno para que esse tenha comportamentos adequados durante as aulas. (MARTINEZ, 2006, p.26-27)

Assim, a atual realidade brasileira demanda profissionais comprometidos, para melhor atender à crescente demanda por serviços na educação e esses profissionais tem procurado qualificação permanente diante das transformações nas esferas culturais e sociais, impulsionando a categoria de pedagogos a discutir trabalho e exercício profissional. Tendo em vista, que nossa realidade brasileira ainda traz alguns entraves, no que diz respeito ao ensino infantil devido aos fatores que envolve a vida dos educandos, os profissionais da educação ainda não tem alcançado seu patamar tão almejado, que é levar educação a quem de fato precisa e necessita, devido aos aspectos culturais, socioeconômico, religiosos dentre outros. O que dificulta muitas vezes que crianças, adolescentes, adultos sejam impedidos de serem alfabetizados.

A educação escolar representa uma manifestação peculiar de prática educativa, compartilhando de outras práticas educativas confluentes. Constitui-se, assim, a pedagogia escolar, destinada a investigar fatos, processos, estruturas, contextos, problemas, referentes à educação escolar, isto é, à instrução e ao ensino. (LIBÂNEO, 2005, P. 97)

É importante mencionar a finalidade do estágio, e que este se dá a partir do encontro da teoria e da pratica, adquiridas através do conhecimento e da compreensão das informações ao longo do curso, que serviram como base para o

processo de construção para intervenção onde é componente curricular que proporciona ao aluno a reflexão contextualizada, dando condições para que se torne autor de sua própria prática.

No estágio dos cursos de formação de professores, compete possibilita que os futuros professores compreendam a complexidade da prática institucional e da ação aí praticada por seus profissionais como alternativa no preparo para sua inserção profissional. (PIMENTA, 2004, p. 43)

Nessa perspectiva foi pensado em desenvolver o projeto de intervenção baseado em atividades lúdicas, como forma de enfrentar as dificuldades apresentadas pelos alunos. Em especial nas disciplinas de português e matemática, onde foi possível observar o grau de dificuldades das crianças, durante os dias de vivência no referido Centro Educacional enquanto estagiária de pedagogia.

A Pedagogia é um saber de fronteira, ou seja, está permanentemente em diálogo com outras áreas de conhecimento. Sendo assim, está em constante tensão entre as demais formas de conhecimento e a especificidade de seus saberes. Sobretudo, um dos desafios da pedagogia consiste em transformar o fazer pedagógico, como experiência prática puramente espontânea, em agir pedagógico, que deve ser constantemente confrontado com as teorias pedagógicas de maneira reflexiva, distanciando-se da teoria como instrumento para a prática, ou seja, o agir pedagógico como “movimento questionador que está muito mais preocupado em formular, adequadamente, perguntas do que em buscar respostas certas e acabadas” (DALBOSCO, 2007, p. 77).

Pensando no fazer profissional enquanto pedagoga, observou-se que uma das formas de se trabalhar as dificuldades apresentadas pelos alunos, seria através da utilização de uma metodologia que contribuísse de maneira eficaz, para o desenvolvimento da criança, que auxiliassem na socialização e na construção do pensamento e conseqüentemente da aprendizagem. Partindo dessa ideia foi possível elaborar um projeto de intervenção que utilizasse metodologias construtivistas através de jogos e brincadeiras.

A importância da criança aprender divertindo-se é muito antiga na história. Surge com os gregos e romanos, mas é com Fröebel que os jogos passam a fazer parte central da educação, constituindo o ponto mais importante de sua teoria. (BRENELLI, 1996, p.19).

Vale salientar, que durante toda etapa de estágio foi observado todos os aspectos que pudesse contribuir, para nossa ação, no período de intervenção analisando as necessidades, partindo da realidade educacional de cada educando, com o objetivo de tentar supri-las durante atuação profissional. A observação junto às crianças foi de forma atenta, curiosa e investigativa, evidenciando os modos de aprender, agir e brincar de cada aluno de maneira particular, própria e única.

Utilizar jogos em contextos educacionais com crianças que apresentem dificuldades de aprendizagem poderia ser eficaz em dois sentidos: Garantir-lhes-ia, de um lado, o interessante, a motivação, a tanto reclamada pelos seus professores, e, por outro, estaria atuando a fim de possibilitar-lhes construir ou aprimorar seus instrumentos cognitivos e favorecer a aprendizagem de conteúdo. Muitas vezes, pela pobreza de oportunidades, é lhes imputado um fracasso que traça para elas um caminho de desesperança, evasão e repetência. (BRENELLI, 1996, p. 28).

Esta visão mais abrangente e contextualizada do estágio fornece uma formação profissional que caminha para além da instrumentalização de técnicas. Ela exige um profissional pensante, formulador, que seja capaz de conhecer as necessidades e características do aprendiz, pensando conteúdos de forma eficiente e estimulantes para o desenvolvimento nas diferentes áreas nas dimensões corporal, afetiva e cognitiva das crianças. Sendo assim, o estágio surge como uma oportunidade que é oferecida ao educador com possibilidades de compreender o desenvolvimento da aprendizagem da criança, aprimorando a qualidade do trabalho educativo.

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colaborando para uma boa saúde mental, prepara um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento. (SANTOS, et al.1997. p.112)

Assim, considera-se a dimensão lúdica no desenvolvimento e aprendizagem de crianças nos anos iniciais resgatando o prazer do aprender. A utilização dos

brinquedos passa a ser de importância fundamental no contexto escolar, uma vez que, as atividades representam práticas educativas capaz de promover e desenvolver novas maneiras e habilidades de ensinar.

Na tentativa de atender a estes determinantes, foi que a nossa experiência de estágio teve por norte a produção de uma pesquisa de campo seguida da prática, na qual proporcionou uma compreensão melhor do campo de estágio, que adaptou possibilidades de ajuda não só uma aproximação com aquilo que desejamos conhecer e estudar, mas também de criar um conhecimento, partindo da realidade presente no campo. Para Deslandes, (2004a, p. 52) “o trabalho de campo deve estar ligado a uma vontade e uma identificação com o tema a ser estudado, permitindo uma melhor realização da pesquisa proposta”.

Enfatiza a procura, o aprofundamento de uma realidade específica. É basicamente realizada por meio da observação direta das atividades do grupo estudado e de entrevistas com informantes para captar as explicações e interpretação que ocorre naquela realidade. (GIL, 2002, P. 8)

Ainda com base em Gil (2002), a autora afirma que, para muitos pesquisadores, o trabalho de campo fica circunscrito ao levantamento e à discussão da produção bibliográfica existente sobre o tema de seu interesse. Por meio dessa compreensão somos capazes de entender melhor os aspectos rotineiros, as relevâncias, os conflitos, os rituais, bem como a delimitação dos espaços a serem observados.

É importante destacar, que a atuação da intervenção se deu no âmbito escolar, no sentido de compreender melhor a atuação do professores em sala de aula no ensino infantil, e poder desenvolver um trabalho educativo através de utilização de jogos e brincadeiras capaz de proporcionar melhor compreensão na aprendizagem para as crianças, através da ludicidade.

Nesse sentido, o trabalho de campo, facilitou a observação, para reunir informações e construir um cenário, com base na realidade vivenciada em sala de aula. A partir dessa ideia de que os jogos e brincadeiras são consideradas práticas para o desenvolvimento infantil, o Projeto de Intervenção foi desenvolvido,

observando os diferentes níveis de dificuldades das crianças, onde pode ser utilizado os jogos como ponto de partida.

4. METODOLOGIA UTILIZADA PARA DESENVOLVIMENTO DA INTERVENÇÃO

O objetivo da metodologia foi inserir a ludicidade na rotina diária dos alunos, utilizando de vários jogos, tais como: Quebra cabeça, Blocos de construção, Jogo da memória, além de músicas infantis educativas, que abordavam e estimulavam as crianças a cantarem e aprender ao mesmo tempo, como música do alfabeto para disciplina de Português e os dedinhos e patinhos para estimular a contagem dos dedos na disciplina de Matemática.

A partir dessa ideia pode-se dividir o processo da pesquisa-ação em dois campos: pesquisa e intervenção. O conhecimento e a compreensão das informações coletadas serviram para facilitar no projeto interventivo através das seguintes etapas:

Primeira etapa surgiu a partir do conhecimento da realidade institucional seguindo alguns aspectos, como; Espaço e estrutura física do Centro Educacional, público alvo, conhecimento da equipe profissional de ensino e direção, na tentativa de poder trabalhar em parceria.

Segunda etapa surgiu através da observação em sala de aula, período este que foi bastante proveitoso, pois pudemos vivenciar como é realizado o trabalho em sala com crianças da educação infantil. Durante as observações constatamos algumas dificuldades relacionadas à aprendizagem dos conteúdos que foram abordados nas disciplinas de Português e Matemática, bem como a indisciplina de alguns alunos, pois em determinadas situações essas crianças estavam dispersas de momentos importantes da rotina, demonstrando inquietudes em seu comportamento.

Na observação de criança revela a diversidade e complexidade de comportamentos, atitudes e influencias multiculturais. Conhecendo-

as, a partir da observação, o educador tem a oportunidade de enriquecer e criar repertórios lúdicos que atendam às singularidades de cada criança ou do grupo [...] (FRIEDMANN, 2012, P. 57)

Terceira etapa escolha da intervenção e tema. Partido de como seria as formas de se trabalhar as dificuldade dos alunos, através da utilização do lúdico como metodologia a ser desenvolvida no processo de estágio. A partir daí resolve-se planejar, elaborar e executar o projeto intervencionista, através de jogos e brincadeiras. Onde teve como tema escolhido **O Lúdico na Educação Infantil**, baseado nas dificuldades encontradas na aprendizagem básica das letras e dos números, durante o estágio desenvolvido como apresentado no corpo deste trabalho. Dessa forma, buscamos sempre através da utilização do lúdico, promover para as crianças momentos diferentes na maneira de aprender brincando, como apresenta a citação a baixo.

O lúdico faz parte do cotidiano de qualquer criança desde a mais tenra idade, no entanto, a discussão sobre o relacionamento entre o lúdico e a sala de aula deve-se à influência de diferentes abordagens teóricas. Por exemplo, esse foi objeto de reflexão de teóricos construtivistas, que defendem a necessidade da participação efetiva do sujeito na construção do conhecimento, evidenciando que, desde os primeiros dias de vida, as brincadeiras se constituem como situações de aprendizagem. (BRASIL, 2012, P. 14)

Com base na metodologia utilizada conforme exposta, as crianças passaram a participar mais das aulas e conhecer e formar pequenas palavras usando duas sílabas com peças de encaixe, na qual formavam algumas palavras como: sala, casa, mola, bola, dentre outros. E abordando a Matemática foi utilizada jogos com tampinhas de garrafa de várias cores para facilitar a explicação e o aprendizado das crianças no entendimento sobre adições e subtrações.

O lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. “É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, pensamento, interação e da concentração.” (VYGOTSKY, 1984 apud SOARES,[s.d.], P, 13)

É importante destacar, que a partir da cooperação e participação dos alunos, é que foi possível dá início a intervenção tendo como finalidade contribuir para melhor compreensão da importância da utilização dos jogos no processo de ensino

aprendizagem direcionado para crianças, em fase de construção de conhecimento e crescimento em sua evolução humana.

O professor, portanto, desempenha um papel central no planejamento das situações com utilização de jogos para ajudar na alfabetização e no acompanhamento dos estudantes durante as atividades. Cabe a ela, ao trazer um jogo para sala de aula, saber explorá-lo no momento oportuno, considerando os aspectos que podem ser contemplados para que as crianças desenvolvam seu raciocínio e construam o seu conhecimento de forma descontraída [...]. (BRASIL, 2012, P. 23-24)

Para Lopes, (2002, p. 25) O trabalho de criação de jogos tem-se mostrado eficiente na prática psicopedagogia com crianças de diferentes faixas etárias, produzindo excelentes resultados psicomotores.

É importante mencionar ainda, que durante a intervenção foi possível obter apoio das professoras orientadoras de campo na participação das ações desenvolvidas, contribuindo assim para efetivação da intervenção, onde foram utilizadas tampinhas como exemplo para que as crianças fizessem sua totalização, exercitando assim o raciocínio lógico.

(...) desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção as atividades vivenciadas naquele instante. (CARVALHO, 1998, p.14)

Dessa forma, a utilização dos jogos foi a forma mais viável de repassar o conteúdo das disciplinas em que as crianças tinham mais dificuldades. Foi adaptado um espaço na rotina diária das crianças, onde inserimos os jogos lúdicos para trabalhar letras e números de forma aleatória todos os dias durante as aulas.

(...) o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto em jogo. (CARVALHO, 1998, P. 28)

Para Soares, ([s.d.] p, 14-15) os jogos precisam ser rigorosamente estudados e analisados para serem de fato eficientes, porque aqueles que são ocasionais, e que não passam pela experimentação e pesquisa, são ineficazes. Ao mesmo tempo, uma quantidade exagerada deles sem que estejam devidamente associados aos conteúdos e aos objetivos dentro da aprendizagem, também não tem nenhuma valia. Podem até partir de materiais que o professor tenha disponível em sala, porém precisam atentar para a forma como devem ser trabalhados.

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 noção espontânea, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la. [...] (KISHIMOTO, 2011, P. 40)

Durante a experiência curricular, mediante todo o exposto no discorrer do trabalho, foi observado que o jogo proporciona para as crianças, não só o desenvolvimento de suas potencialidades, mas alegria, prazer, interesse e curiosidades acerca do aprendizado, onde a metodologia utilizada através da ludicidade facilitou na aprendizagem e desenvolvimento das crianças, considerando como um importante aliado para o ensino na educação infantil.

5. AVALIAÇÃO DA INTERVENÇÃO

É oportuno mencionar, que durante o estágio foi possível observar as dificuldades apresentadas pelas crianças, com relação ao domínio da sala de aula, devido algumas crianças exibirem comportamentos de rebeldia e até mesmo de agressividades, chegando em alguns momentos a tirar o foco da aula e a atenção dos outros alunos. Nesse cenário, o Projeto de Intervenção, surgiu como um método criativo e dinâmico capaz de mediar o conhecimento através do lúdico, onde proporcionou para as crianças uma nova forma de aprender brincando.

Neste sentido, podemos afirmar que a intervenção foi um momento excepcional para nossa formação docente e de grande valia, pois oportunizou uma construção crítica acerca da realidade vivenciada com as crianças nos anos iniciais, por meio da utilização do lúdico. Foi possível ainda, reavaliar a prática pedagógica, que teve como contribuição a promoção para o desenvolvimento da aprendizagem das crianças, durante o período intervencionista.

6. RESULTADOS DA INTERVENÇÃO

Na tentativa de proporcionar aos alunos da educação infantil, a tomarem gosto pelo ensino e aprendizagem, foi de grande relevância o estágio descrito, uma vez que, as atividades lúdicas tem ganhado espaço na forma de ensino direcionado para crianças. Portanto, é preciso que a escola e os educadores, possam intensificar este método com a utilização da ludicidade infantil para os alunos, como forma de ajuda-los a encontrar alternativas criativas para o enfrentamento de suas dificuldades e conflitos durante o ensino infantil.

Informa-se que com base no estágio, foi possível desenvolver atividades prazerosas para as crianças do Centro Educacional Infantil Luiz Breno, onde observou-se a participação significativa por parte da maioria dos alunos que se apresentaram bastante interessados pela aprendizagem através do lúdico.

Dessa forma, espera-se por parte dos profissionais da referida escola, que estes deem continuidade ao trabalho desenvolvido durante o estágio, para estimular o gosto tanto pela leitura quanto pela Matemática através dos jogos e brincadeiras. E que as crianças de forma coletiva possam aprender novas e constantes mudanças no processo de ensino.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao finalizar este trabalho, concluímos que a experiência curricular vivenciada foi de grande valia e bastante pertinente à caracterização do tema abordado sobre “A importância da ludicidade na educação infantil”. Onde a escolha pelo tema foi em virtude de observar durante o período de experiência curricular, as dificuldades apresentadas pelas crianças, no que diz respeito às disciplinas de Português e Matemática, que tratava da leitura e numerais. A importância de inovar e trazer novos métodos diferente de ensino para sala de aula, ainda é uma das alternativas que podem proporcionar para os alunos momentos agradáveis, onde pode-se mediar a teoria e a prática, sempre buscando melhorias e novas formas de aplicar os conteúdos através das disciplinas em que os alunos apresentam maior dificuldade na aprendizagem. Além, de contribuir ainda, para compreensão acerca das dificuldades que os profissionais da educação enfrentam em sua jornada de trabalho, perante as mais variadas responsabilidades em sala de aula na educação infantil.

Deste modo, propondo-se desenvolver a pesquisa que investiga o lúdico e a brincadeira como o foco na construção do processo de ensino e aprendizagem na educação infantil, foi utilizada pesquisa bibliográfica, como fonte de pesquisa para o aprofundamento dos conhecimentos descritos no decorrer deste trabalho, que teve como autores principais os estudiosos filósofos Piaget e Vygotsky, trazendo contribuições de grande relevância para o entendimento no processo de ensino aprendizagem.

É importante destacar, que a junção entre a formação no que diz respeito, na aprendizagem e na prática do brincar através da utilização dos jogos, têm como meta principal, explorar conteúdos que retratem à evolução da criança no contexto lúdico. Dessa forma, Atuar, portanto, no âmbito da educação é desenvolver ações educativas capaz de promover e contribuir para o desenvolvimento dos educandos e educadores.

Contudo, é importante frisar que as atividades desenvolvidas durante o estágio, foram planejadas e executadas de forma satisfatória de acordo com a problemática identificada sob os pontos de dificuldades dos alunos em sala de aula, sob os quais pode-se analisar e avaliar o aproveitamento do estágio. É importante destacar ainda, que a instituição na qual foi desenvolvido o referido estágio, deu total apoio para que fosse desenvolvido o projeto intervencionista, proporcionando assim, o alcance dos objetivos propostos. E para dar suporte a todo embasamento teórico –

metodológico foram utilizados alguns autores, que serão observados logo abaixo nas referências bibliográficas.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, E. S. de. **O brincar e a criança**: implicações da teoria de Jean Piaget. 2009. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo>. Acesso em: 01 de mai. 2016.

BRENELLI, R. P. **O jogo como espaço para pensar**: a construção de noções lógicas e aritméticas. Campinas: Papirus, 1996a. 2008p.

BRASIL. **Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa**: Jogos na Alfabetização Matemática / Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. – Brasília: MEC, SEB, 2014. 72 p.

BRASIL. **Pacto Nacional Pela Alfabetização na idade certa**: ludicidade em sala de aula: ano 01, unidade 04 / Ministério da Educação. Secretária, de Educação Básica, diretoria de Apoio à Gestão educacional. – Brasília: mec. SEB, 2012. 47 p.

_____. Ministério da Educação. **Secretária de Educação Básica Brinquedos, brincadeiras e materiais para bebês**: manual de orientação pedagógica: modulo 2/- Brasília: MEC/SEB, 2012. 40p.

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

DESLANDES, Suely F. et al. **Pesquisa Social**: teoria, métodos e criatividade. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

DALBOSCO, Claudio A. **Pedagogia filosófica**: cercanias de um diálogo. São Paulo: Paulinas, 2007.

FERRACIOLI, L. **Aspectos da construção do conhecimento e da aprendizagem na obra de Piaget**. Caderno Catarinense Ensino Física, v. 16, p. 180-194, ago. 1999. Disponível em: <http://www.periodicos.ufsc.br/index.php/fisica/article/view/6808/6292>. Acesso em: 01 de mai. 2016.

FRANCO, S.R.K., **Construtivismo e Educação**: um encontro importante e necessário, Revista, Ano 1, N° 1, Fev. 1993

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na educação infantil**: observação, adequação e inclusão. – 1. ed. – São Paulo: Moderna, 2002

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projeto de pesquisa**. 4.ed. são Paulo: Atlas, 2002.

GOULART, I. B. Piaget: **experiências básicas para utilização pelo professor**. Petrópolis: Vozes, 1989.

LOPES, Maraia da Gloria. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 5.ed. – São Paulo, Cortez, 2002.

LIBÂNEO, José Carlos. **Pedagogias e Pedagogos, para quê?**. 8. ED. São Paulo, Cortez, 2005.

KISHIMOTO, Tizuko. M. **Jogo, Brinquedo e a Educação**. (org.); - 14. Ed. – São Paulo: Cortez, 2011.

MORO, Catarina. **Desafios da avaliação**. REVISTA EDUCAÇÃO INFANTIL. 2ed.São Paulo: Segmento, 2011.

MARIANO, Sangelita Miranda Franco. **Brincadeira e jogos na Educação Infantil: o lúdico e o processo de constituição de sujeitos numa turma de crianças de 4 e 5 anos**. Dissertação (Mestrado) Universidade Federal de Uberlândia, Programa de Pós-Graduação em Educação, 2009. 236 f

MARTINEZ, Domenica. **Implicações do Lúdico na Educação Escolar: uma análise da revista Nova Escola /1996-2004**. (programa de estudos pós-graduação: História, Política, Sociedade). PUC/São Paulo. 2006

MUGIATTI, Margarida Maria Teixeira de Freitas; MATOS, Elizete Lucia Moreira. **Pedagogia Hospitalar: a humanização integrando educação e saúde**. 3. Ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

MATOS; TORRES. **Teoria e Prática na Pedagogia Hospitalar: novos cenários, novos desafios/organizado por Elizete Lucia Moreira Matos, Patrício Lupion Torres**. – Curitiba: Champagnat, 2010.

NEGRINE, A. **Aprendizagem e Desenvolvimento infantil: simbolismo e jogo**. Porto Alegre: Prodil. p. 32 a 45, 1994.

PIAGET, Jean. **Epistemologia genética**. Tradução de Álvaro Cabral. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

PIMENTA, S. LIMA, M.. **Estágio e Docência**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2004.

SILVA, Ana Paula L.C. **O Lúdico na Educação Infantil: concepções e práticas dos professores na Rede Municipal de Campo Grande-MS**. Campo Grande, 2005. 187p. Dissertação (Mestrado) Universidade Católica Dom Bosco.

SOARES, **A Importância do Lúdico na Alfabetização Infantil**. Licenciatura Plena em Pedagogia com habilitação em docência de 1ª a 4ª série do Ensino Fundamental e Administração Educacional pelo Instituto de Ensino Superior do Amapá - IESAP; Pós graduação em Psicopedagogia Institucional pela Faculdade Meta de Macapá.

SANTOS, S.M.P et al. **O Lúdico na Formação do Educador**. Petrópolis: vozes. 1997.

SANTOS, Carlos Antônio dos. **Jogos e Atividades Lúdicas na Alfabetização**. Rio de Janeiro – Sprint, 1998.

SOMMERHALDER, Aline; ALVES, Fernando Donizete. **Jogo e a Educação da Infância: muito prazer em aprender**. – 1. Ed. Curitiba, PR: CRV, 2011.

SÁTIRO, Angélica. **Brincar de Pensar: com crianças de 3 a 4 anos/ Angélica Sátiro**; [tradução Romina Amorebieta, Luciano Ismael Barrionuevo, Guilherme Segú]. São Paulo: Ática, 2012.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1998.