



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA FACULDADE DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO**

RITA DE CASSIA LIMA DO CARMO

**JOGOS E BRINCADEIRAS: BENEFÍCIOS DO LÚDICO NO
DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DAS CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

**SALVADOR
2016**

JOGOS E BRINCADEIRAS: BENEFÍCIOS DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DAS CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

RITA DE CASSIA LIMA DO CARMO

Pesquisa apresentada ao Programa de PósGraduação para Especialização em Docência na Educação Infantil, da Universidade Federal da Bahia, como exigência para obtenção do título de Especialista em Educação Infantil

Orientadora: Edna Rodrigues de Souza

**SALVADOR
2016**

RITA DE CASSIA LIMA DO CARMO

**JOGOS E BRINCADEIRAS: BENEFÍCIOS DO LÚDICO NO
DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DAS CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

Pesquisa apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia, para fins de obtenção de certificado do Curso de Especialização em Docência na Educação Infantil.

Orientadora Professora: Edna Rodrigues de Souza

Local, ____ de _____ de ____.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Edna Rodrigues de Souza (orientadora)
Universidade Federal da Bahia/Universidade do Estado da Bahia

Profa. Dra. Jocenildes Zacarias Santos
Universidade do Estado da Bahia

Salvador
2016

MENSAGEM

Escola é

... o lugar que se faz amigos.

Não se trata só de prédios, salas, quadros,

Programas, horários, conceitos...

Escola é sobretudo, gente

Gente que trabalha, que estuda

Que alegre, se conhece, se estima.

O Diretor é gente,

O coordenador é gente,

O professor é gente,

O aluno é gente,

Cada funcionário é gente.

E a escola será cada vez melhor

Na medida em que cada um se comporte

Como colega, amigo, irmão.

Nada de “ilha cercada de gente por todos os lados”

Nada de conviver com as pessoas e depois,

Descobrir que não tem amizade a ninguém.

Nada de ser como tijolo que forma a parede, Indiferente, frio, só.

Importante na escola não é só estudar, não é só trabalhar,

É também criar laços de amizade, É criar ambiente de camaradagem,

É conviver, é se “amarrar nela”!

Ora é lógico...

Numa escola assim vai ser fácil! Estudar, trabalhar, crescer,

Fazer amigos, educar-se, ser feliz.

É por aqui que podemos começar a melhorar o mundo.

PAULO FREIRE

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer, em primeiro lugar, a Deus, pela força e coragem durante toda esta longa caminhada.

A minha família pela paciência e incentivo nos momentos de aflição.

A minha orientadora Edna Rodrigues Souza pela sua competência, capacidade e paciência em me direcionar até aqui entre erros e acertos.

As minhas queridas professoras Neuza e Regina, pelo compromisso, competência carinho e dedicação com a minha pessoa e com a formação de docentes qualificados para formar cidadãos.

Enfim, com todos que de alguma forma contribuíram para a minha vitória. “Descobrir o verdadeiro sentido das coisas... É querer saber de mais. ” O teatro mágico.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

DCNEI	Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil
LDB	Lei de Diretrizes e Bases
UNESCO	Organização das Nações Unidas para Educação

RESUMO

O presente trabalho monográfico analisa a minha própria prática tendo como objetivo geral investigar a importância de se trabalhar o lúdico como um instrumento pedagógico de aprendizagem facilitador para o desenvolvimento cognitivo da criança na educação infantil. A Atividade lúdica, representada por jogos e brincadeiras é um recurso pertinente que traz benefícios a todos os alunos, proporcionando momentos únicos de prazer, cooperação, integração, responsabilidade, e comprometimento com o aprender. O estudo foi realizado através da etnopesquisa e pesquisa bibliográfica em que a primeira permitiu-me ser pesquisadora observadora, refletir e analisar a minha prática em sala de aula em relação à importância da ludicidade como metodologia preponderante para beneficiar a aprendizagem cognitiva das crianças da educação infantil. A ludicidade oferece benefícios para o desenvolvimento da criança, o interesse da criança em aprender cresce, sua motivação aumenta, pois ela se sente mais estimulada em aprender o que lhe está sendo ensinado, promovendo e efetivando um processo de ensino aprendizagem mais significativo.

Palavras-chaves: Ludicidade; Aprendizagem; Professor

ABSTRACT

This monograph looks at my own practice with is to investigate the importance of work as playful as a pedagogical tool for facilitating learning for the child's cognitive development in early childhood education. The playful activity, represented by games and activities is a relevant feature that benefits all students, providing unique moments of pleasure, cooperation, integration, responsibility, and commitment to learn. The study was conducted by etnopesquisa and literature in the first allowed me to be observant researcher, reflect and analyze my practice in the classroom regarding the importance of playfulness as predominant methodology to benefit cognitive learning of children in early childhood education . The playfulness offers benefits for child development, child's interest in learning the grows, their motivation increases because it feels more stimulated to learn what he is being taught, promoting and effecting a more meaningful teaching and learning process.

Keywords: Playfulness; Learning; Teacher

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
1.1	MINHA TRAJETÓRIA COMO FILHA, MULHER E EDUCADORA	12
2	A LUDICIDADE COMO METODOLOGIA PERTINENTE PARA A APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL	21
2.1	O LÚDICO NA SALA DE AULA E A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS	25
3	O EDUCADOR E A FUNÇÃO EDUCATIVA DO LÚDICO	29
4	APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS: BENEFÍCIOS DA ATIVIDADE LÚDICA NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DA CRIANÇA EDUCAÇÃO INFANTIL	31
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	39
	REFERÊNCIAS	41
	ANEXOS	45
	ANEXO A - MOMENTO LÚDICO: BINGO E AGARRE O SEU PAR..	46
	ANEXO B – MOMENTO LÚDICO: JOGO BOLICHE	47

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho de pesquisa tem como temática, benefícios da atividade lúdica no desenvolvimento cognitivo da criança da educação infantil, tendo como questionamento: Qual a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento cognitivo das crianças na educação infantil? Essa pesquisa foi realizada em uma escola da rede municipal de ensino da cidade de Santa Bárbara-BA. É sabido que o lúdico é uma ferramenta que articulada com o planejamento e ação pedagógica é uma metodologia relevante em sala de aula em relação à qualificação da aprendizagem. Brincar é um direito da criança, é atividade fundamental para crianças pequenas, pois através da mesma elas se comunicam e interage uma com as outras. Propõe-se nesta pesquisa como objetivo geral investigar a importância de se trabalhar o lúdico como um instrumento pedagógico de aprendizagem facilitador para o desenvolvimento cognitivo da criança na educação infantil.

E como objetivos específicos, analisar a contribuição do brincar e da prática docente ao utilizar o lúdico como instrumento relevante para o desenvolvimento cognitivo da criança na educação infantil, da escola municipal da cidade de Santa Bárbara-BA e observar as interações das crianças durante o momento com o jogo.

Desse modo, será realizada uma pesquisa bibliográfica, pesquisa qualitativa do tipo exploratória e pesquisa de campo, tendo como suporte o diário de campo, registros, fotos e a observação participativa, com o intuito de galgar a resposta para o estudo do fenômeno em questão. Neste trabalho, portanto, onde fui a pesquisadora da minha própria prática como professora de uma turma multisseriada da educação infantil ao primeiro ano do ensino fundamental I, com o propósito de observar e constatar o benefício da ludicidade para a aprendizagem cognitiva das crianças da educação infantil da Escola Municipal São José na cidade de Santa Bárbara Bahia. Para a realização deste trabalho utilizei além da pesquisa bibliográfica a etnopesquisa que nos proporciona observar, refletir e analisar a nossa própria prática, com o escopo de buscar novas metodologias em prol a uma aprendizagem e formação mais significativa para nossa docência como também e principalmente para a aprendizagem dos alunos.

Para fundamentação e suporte teórico da pesquisa, foram utilizadas as contribuições de Kishimoto (1994) Piaget (1998), e Vigotsky (1991), Freire (1996) dentre outros.

No primeiro capítulo é abordado a ludicidade como metodologia pertinente para uma aprendizagem que tenha como objetivo fazer da sala de aula um espaço de prazer em que o conhecimento seja compreendido, entendido de forma lúdica, rica de criatividade, estimulando a autonomia, a participação, a cooperação, a autoconfiança e o respeito entre outros aspectos.

O segundo capítulo é constituído de uma reflexão referente ao educador e a função educativa do lúdico, em que o mesmo tem a função de oportunizar a aprendizagem do aluno, seu saber, seu conhecimento. E o professor como mediador do processo de ensino aprendizagem é o responsável em planejar e sistematizar momentos para que as atividades com lúdico aconteçam da melhor forma possível, beneficiando a compreensão do aprender dos sujeitos envolvidos.

Já no terceiro e último capítulo, abordo a questão do professor em sala de aula em que o mesmo tem o papel de mediador e devem introduzir na sua prática novas metodologias, principalmente a ludicidade.

No quarto e último capítulo venho através das minhas observações relatar todo trabalho e constatações sobre o que realizei em relação a ludicidade.

E por fim apresento as minhas considerações e constatações finais sobre o meu estudo, concluindo que a ludicidade é uma metodologia pertinente se utilizada em sala de aula pelo professor, com um objetivo direcionado para se trabalhar, estudar um conteúdo e principalmente tentar minimizar ou até mesmo sanar uma dificuldade de aprendizagem que um certo aluno apresente.

1.1 MINHA TRAJETÓRIA COMO FILHA, MULHER E EDUCADORA

Terceira filha do casal José Sandoval do Carmo e Heloísa Maria Lima do Carmo, família dedicada e de muita integridade, inclusive no que diz respeito a aspectos sociais.

Como aluna de escola pública dedicada desde a educação infantil até os dias de hoje, procuro ser a cada dia um ser humano digno e responsável em tudo que me proponho a fazer.

A escolha de optar pelo curso do Magistério foi devido a conselho de meus pais, e acredito que não seria feliz em outra profissão. E com o objetivo de galgar novos horizontes resolvi prestar vestibular para ser Pedagoga e assim poder tornar me uma profissional da educação mais qualificada.

Em 2002 comecei a graduação no curso Pedagogia e constatei que a mesma estuda diversos temas relacionados à educação, tanto no aspecto teórico quanto no prático, proporcionando ao educador uma formação de qualidade articulando teoria e prática em que seu objetivo é estudar o processo educativo, através da reflexão, sistematização e produção de conhecimentos.

Com o curso de pedagogia comecei a entender com mais clareza qual o verdadeiro papel do pedagogo, que é o de ser um profissional de educação que deve ter por finalidade ajudar a escola a escolher a melhor forma de o aluno obter o conhecimento, mantendo sempre contato direto com o professor e questionar quais as dificuldades que ele está encontrando e buscar junto com esse professor a melhor forma de ajudar a dificuldade em questão. E se esse pedagogo for o professor saber e poder transformar a realidade da sua sala de aula, através da ação reflexão ação, baseada no que aprendeu durante sua formação e muitas vezes da sua própria experiência em sala de aula.

No decorrer de toda graduação aprendi com as áreas do conhecimento Psicologia, História da Educação, Filosofia, Didática, Sociologia e outras, conceitos bastante pertinentes e significativos para exercer uma profissão de qualidade como os dos teóricos como Jean Piaget quando se refere ao fato de que o docente precisa respeitar o ritmo e o desenvolvimento de cada educando quando for planejar e aplicar suas aulas. Segundo Piaget a criança não é um adulto em miniatura.

Com Henry Wallon, fiquei encantada e concordo com ele quando se refere à troca de experiências, vivências e principalmente de afetividade entre educando e educador. Quando o mesmo defende que o desenvolvimento só está bom quando o afetivo da criança também está. Esse autor também afirma que, no decorrer de todo o desenvolvimento do indivíduo, a afetividade tem um papel fundamental, com a função de comunicação. Através desta interação com o meio humano onde a afetividade está presente, permeando a relação entre a criança e o outro, constitui elementos essenciais na construção da identidade.

Apreendi sobre o lúdico e fiquei encantada ao conciliar as teorias de Lev S. Vygotsky com a realidade vivenciada, no que se refere às atividades lúdicas como meio de aprendizagem, onde o mesmo afirma que há uma grande influência da brincadeira no desenvolvimento infantil e assim conseqüentemente sua motivação para o sucesso da aprendizagem. E isso foi um dos motivos que me levou a pesquisar sobre o assunto além do principal que é o questionamento em relação a minha problemática e inquietação em relação a minha sala de aula.

Sendo assim, o projeto de pesquisa Jogos e brincadeiras: Benefícios do lúdico na prática pedagógica, nasceu da necessidade e vontade de encontrar respostas sobre o seguinte questionamento: Qual a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento cognitivo das crianças na educação infantil? Para isto, a pesquisa tem por objetivo geral investigar a importância de se trabalhar o lúdico (jogos e brincadeiras) como um instrumento pedagógico de aprendizagem, facilitador do desenvolvimento cognitivo das crianças na educação infantil. Especificamente, objetiva investigar a importância dos jogos como um instrumento que estimula o aprendizado de forma prazerosa, analisar a contribuição do brincar e da prática docente ao utilizar o lúdico como instrumento relevante para o desenvolvimento da função cognitiva da criança na educação infantil, da escola municipal da cidade de Santa Bárbara-BA e observar as interações das crianças durante o momento com o jogo.

No ano de 2007 fui selecionada no concurso da Prefeitura Municipal de Santa Bárbara-Ba e no decorrer da minha prática como docente na área da educação infantil considero com muita relevância o desenvolvimento integral e a aprendizagem significativa das crianças nessa faixa etária, visando contribuir como mediadora de um

conhecimento pautado na construção e conscientização de saberes necessários para uma formação de qualidade.

Segundo Paulo Freire: “Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua produção ou a sua construção. Quem ensina, aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender.

Sendo assim, o brincar deve ser uma atividade que faça parte deste contexto do ensinar, como não sendo transmissor de conhecimento e sim um instrumento que possa ser um alicerce na construção e reconstrução de novos conhecimentos, efetivando um processo de ensino aprendizagem que vise sempre o desenvolvimento integral da criança.

O ato de brincar na escola segundo Lima (2005) está relacionado ao professor que deve apropriar-se de elementos teóricos que possam de alguma forma convencê-lo e sensibilizá-lo em relação ao poder do brincar referente a questão da qualificação da aprendizagem. Uma aprendizagem para ser eficaz é necessário que o aluno construa o conhecimento, assimile os conteúdos de maneira significativa. A atividade lúdica envolvendo o jogo é um excelente recurso para facilitar a aprendizagem, e neste sentido, Carvalho (1992, p.14) afirma que:

(...) 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 (1992, p.28) acrescenta, mais adiante:

(...) 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.

As atividades lúdicas como o jogo, a brincadeira e o brinquedo fazem parte do histórico cultural e social das crianças, e a escola deve envolver momentos de aprendizagens relevantes construídas a partir de aspectos afetivos, psicológicos, éticos e de valores e de grande significado, para que a escola venha a tornar-se um lugar de prazer, alegria e satisfação para todos os envolvidos no processo.

Compreender o jogo, a brincadeira e o brinquedo como manifestações culturais de profunda significação, principalmente para a criança, e reconhecer a necessidade dessas atividades no processo de desenvolvimento infantil, [...], é importante, sobretudo pela necessidade urgente de a escola vir a ser um lugar mais prazeroso.

(VOLPATO, 2002, p. 111)

A docência muitas vezes possui saberes que são produzidos e praticados no contexto da sala de aula constantemente por sujeitos e objetos reais na interação entre os mesmos.

No ano de 2014 ingressei no curso de Especialização em Docência na Educação Infantil pela Universidade Federal da Bahia, uma das universidades mais respeitadas da região nordeste e do estado da Bahia.

O curso de Pós-Graduação Especialização em Docência na Educação Infantil vem oferecendo acesso a um conjunto de componentes curriculares que tem colaborado para a abertura de uma visão significativa e complexa através de disciplinas que dialogam a respeito da educação infantil voltada para uma formação integral de qualidade. Um dos conteúdos debatidos foi a respeito dos documentos legais relacionados aos direitos das crianças na educação infantil.

No Brasil na época da idade média a educação infantil nem sempre teve um lugar de destaque na formação da criança pequena. Em primeiro lugar surgiram as creches pela necessidade que as mães das crianças mais pobres tinham de trabalhar e não ter uma pessoa disponível para cuidar de seus filhos, sendo assim, as creches preenchiam esta necessidade para a classe de mulheres trabalhadora. No início a preocupação não tinha a intenção do pedagógico e sim exclusivamente só do cuidar.

A esse respeito Farias (1997, p.27) pontua:

[...]foram construídas algumas creches por indústrias e entidades filantrópicas laicas e religiosas, para albergar filhos de operários enquanto as mães estivessem no trabalho. As creches surgiram não para atender as necessidades das crianças, mas sim, para permitir a ida das mães para o trabalho. Nestas instituições infantis desenvolvia-se um trabalho de cunho assistencial-custodial, pois a preocupação era apenas com a alimentação, higiene e segurança física. Não se desenvolvia um trabalho educativo voltado para o desenvolvimento intelectual e afetivo das crianças, pois não era considerado como um dever social e sim, favor ou caridade de certas pessoas ou grupo.

Com um grande e significativo avanço na década de 1980 em relação à educação infantil, pesquisas foram realizadas e chegou-se à conclusão que essas

crianças precisavam de algo que as tornassem sujeitos ativos da sua própria aprendizagem com o escopo de investigar a necessária função da creche/pré-escola em relação a essa temática. Após as investigações ficou concluído que as crianças independentes de classe social camadas médias e dominantes ou mais pobres devem ter direito ao acesso à educação.

Como muito bem colocado por Oliveira (1994, p.17 apud PINHEIRO, 1998, p.48):

[...]enquanto os filhos das camadas médias e dominantes eram vistos como necessitando um atendimento estimulador de seu desenvolvimento afetivo e cognitivo, às crianças mais pobres era proposto um cuidado mais voltado para a satisfação de necessidade de guarda, higiene e alimentação.

No ano de 1990 com a promulgação do ECA (estatuto da criança e do adolescente) o mesmo veio constatar e reafirmar os direitos constitucionais referentes a educação infantil. Em 1998 foi criado um referencial curricular para a educação infantil com o propósito de galgar uma educação global de qualidade e principalmente de significação. Essas diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil conceituam a mesma como a primeira etapa da educação básica, que deve ser oferecida em creches e pré-escolas, as quais se caracterizam como espaços institucionais não domésticos que constituem estabelecimentos educacionais públicos ou privados que educam e cuidam de crianças de 0 a 5 anos de idade no período diurno, em jornada integral ou parcial, regulados e supervisionados por órgão competente do sistema de ensino e submetidos a controle social (art.5º).

Antes das diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil ser homologada por despacho do senhor Ministro de estado da educação, publicado no dou de 9 de dezembro de 2009, a educação infantil era vista como uma modalidade de ensino que só visava o ingresso das crianças na escola com o objetivo de ter acesso a conhecimentos que julgasse ser necessário para o ingresso a educação básica.

Logo após a fixação da DCNEI (Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil) esta questão vem sendo muito questionada pelos profissionais da educação, de qual seria realmente o verdadeiro papel das instituições de educação infantil em relação à formação global dessas crianças?

Baseada na minha experiência como docente da educação infantil, venho percebendo a cada dia que as crianças nessa faixa etária de 0 a 5 anos precisam, de

uma formação voltada para os quatro pilares da educação: **aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a viver com os outros, aprender a ser**, eleitos como os quatro pilares fundamentais da educação que são conceitos de fundamentos da educação baseados no relatório para a unesco da comissão internacional sobre educação para o século XXI, coordenada por Jacques Delors no ano de 2012.

Esses pilares na minha concepção falam sobre o que é de certo um dos subsídios fundamentais para a formação integral das crianças, incluindo o lúdico como forma de alicerce para concretização das ações positivas para galgarmos as metas necessárias para referida formação.

Segundo Adriana Friedman os quatro pilares da Educação propostos por Jacques Delors para a UNESCO (Comissão Internacional para a Educação no século XXI), diz que o lúdico contribui significativamente para o desenvolvimento da formação plena do sujeito. E como admiradora e tendo esta metodologia como aliada na mediação de conhecimentos em minha prática pedagógica acredito nessa abordagem.

Para os quatro pilares da Educação propostos por Jacques Delors para a UNESCO:

Aprender a conhecer – Nesta proposta ao brincar tem se mostrado um instrumento extremamente eficiente desde as metodologias propostas por educadores como Decroly, Montessori, Piaget que usaram o recurso do lúdico para estimular a aprendizagem; até os especialistas em jogo contemporâneos, inúmeros no mundo todo e no Brasil, que levaram para a escola variadas propostas para utilização do brincar dentro e fora da sala de aula, com o intuito de estimular o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças.

Aprender a fazer – Há uma tendência no mundo todo, a tornar mais próximas a área de educação para o trabalho e a área de economia. O desenvolvimento da economia depende da força dos trabalhadores que dependem, por sua vez, do investimento e preocupação dos governos com a educação e formação dos seus cidadãos. No âmbito da profissionalização, o brincar tem se constituído em um recurso motivacional muito interessante, utilizado tanto nos cursos técnicos e acadêmicos, quanto dentro das próprias empresas e instituições. O fazer, em qualquer âmbito das nossas vidas, e sobretudo no trabalho, deveria ter como ingrediente principal o prazer. E brincar e prazer integram a mesma categoria.

Aprender a conviver – Os jogos e brincadeiras são um exemplo de vivência muito eficientes para facilitar e formar nos indivíduos valores de cooperação, trabalho em equipe, respeito pelas diferenças individuais e desenvolvimento de projetos. Há inúmeras propostas para se trabalhar estes conceitos, sobretudo a nova tendência dos Jogos Cooperativos, criada no Canadá e na Bélgica e começando a ser difundida no Brasil, cujo intuito é o de estimular a cooperação contrapondo-a à acirrada competição em que tem se transformado o cotidiano na vida do ser humano.

Aprender a ser – O brincar constitui-se na linguagem por excelência das crianças, através da qual eles podem expressar-se e comunicar-se com o outro. Através do brincar a criança expressa seu ser integral colocando corpo, mente, sentimentos e espírito em evidência. O brincar constitui um excelente canal e oportunidade para o ser humano expressar e comunicar, de forma espontânea, as suas crenças, atitudes, criatividade e valores. Nesse sentido ele deve ser incentivado nos diferentes grupos.

Entendo que a articulação entre as diretrizes e os pilares tem um papel significativo para compreensão de um currículo dotado de saberes constituídos de conhecimentos históricos culturais pertinentes com a realidade em que as crianças estejam inseridas.

Apoio e acredito perfeitamente com DCNEI quando a mesma afirma a importância da questão do educar, do cuidar e do brincar em caminharem entrelaçados favorecendo assim, a efetivação do desenvolvimento integral das crianças até os 6 anos de idade.

“Santa Marli Pires dos Santos (1997) Diz: Brincar é a forma mais perfeita para perceber a criança e estimular o que ela precisa aprender e se desenvolver”. E com certeza esse deve ser o principal papel do professor em sala de aula e dentro do contexto escolar.

As brincadeiras são um instrumento que propicia a união que envolve a escola, a família e a comunidade, possibilitando a sustentação e valorização das identidades culturais das crianças.

Segundo o manual de Orientação Pedagógica Módulo I: brincadeira e interações nas diretrizes curriculares nacionais para educação infantil, página 51, parágrafo 5º, a qualidade da educação infantil depende da integração entre creche, a família e a comunidade. Essa integração pode ser feita por meio da circulação das

brincadeiras. Assim, aproveita-se a diversidade da cultura lúdica das famílias e da comunidade e, ao mesmo tempo, propicia-se às crianças a manutenção de suas identidades culturais.

As instituições escolares de educação infantil e os seus profissionais precisam compreender que o lúdico faz parte da infância, onde a criança participa dessa etapa da vida com vigor e muita sabedoria explorando, vivenciando, criando e recriando conceitos nas relações e práticas cotidianas, ela é um ser histórico capaz de construir sua própria identidade.

Nas discussões em sala de aula sobre o tema infância e criança ficou nítido, apesar de muitas das nossas crianças não terem a oportunidade de vivenciar as duas fases, a importância da ligação entre essas duas etapas da vida, em que o ser humano precisa vivenciar as mesmas tendo o lúdico como alicerce para uma vida saudável, pois a ludicidade proporciona prazer, satisfação pessoal, ajuda também nas questões cognitivas e afetivas.

Os problemas mais significantes relacionados à educação infantil no estado da Bahia a meu ver é a falta de formação dos professores para aplicarem a ludicidade em sala de aula, pois muitos deles não conseguem de maneira significativa utilizar dessa metodologia para fazer com que o processo de ensino aprendizagem seja mais compreendido e entendido pelas crianças. Falar em aprendizagem significativa é assumir que aprender possui um caráter dinâmico, exigindo que as ações de ensino se direcionem para que os alunos aprofundem e ampliem os significados que elaboram mediante suas participações nas atividades de ensino e aprendizagem. (Smole 20L 20L, 2000).

É necessário, portanto, que os professores reconheçam a importância da sua ação como mediador no que diz respeito à determinação da qualidade do currículo da Educação Infantil, buscando meios para permitir a melhor forma da utilização da ludicidade no contexto da sala de aula.

O professor deve ter consciência de que quando a criança se entrega em uma brincadeira ela não tem como não aprender algo, não desenvolver alguma habilidade ou conhecimento. Ainda mais se tratando de interação com outras crianças, pois “o ato de jogar supõe [...] relações interpessoais que [...] possam contribuir para enriquecer a dinâmica das relações sociais na sala de aula” (RIZZI; HAYDT, 1987, p.5).

Segundo Piaget (1967) “o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”.

Não podemos esquecer que “o lúdico como instrumento educativo já se fazia presente no universo criativo do homem desde os primórdios da humanidade.

(CHAGURI, 2006, p. 2)

O lúdico é extremamente importante para o desenvolvimento do ser humano, podendo auxiliar na aquisição de novos conhecimentos, em sala de aula, facilitando muito no processo ensino-aprendizagem. É através de atividades lúdicas, que ‘o educando explora muito mais sua criatividade, melhora sua conduta no processo de ensino-aprendizagem e sua autoestima’. (Neves s/d)

É de suma importância que se tenha como meta para qualificação da educação dessas crianças a implementação de propostas pedagógicas elaboradas pelo coletivo das instituições de forma democrática e participativa, baseadas em conhecimentos que considerem a criança de 0 a 6 anos como sujeito ativo e interativo, parte integrante do contexto sociocultural, considerando-o um ser com potencial para criar e recriar. A abordagem construtivista é pelo processo de interação do indivíduo com o meio físico, social, e com o universo das relações sociais é que se constitui o conhecimento. Para Piaget, o conhecimento é gerado através de uma interação do sujeito com seu meio, a partir de estruturas existentes no sujeito. Dessa forma a aquisição de conhecimentos não depende unicamente do cognitivo, mas também da articulação da relação do sujeito com os objetos.

O sócio-interacionismo defende que quanto mais ricas as interações maior e mais sofisticado será o desenvolvimento.

Para Vygotsky (1998), a interação social exerce um papel fundamental no desenvolvimento cognitivo. Sendo assim o mediador e facilitador da aprendizagem, ou seja, o educador deve agregar o conhecimento que o educando já sabe a uma linguagem ligada a cultura ou a comunicação com o propósito de inteirar, aumentar os conhecimentos daquele que aprende, integrando o mesmo historicamente e socialmente no mundo em que vive, ou pelo menos integrá-lo de maneira intelectual no seu espaço vital, ou seja, na realidade em que vive.

2 A LUDICIDADE COMO METODOLOGIA PERTINENTE PARA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

É sabido que o termo lúdico significa brincar, e dentre as suas ramificações estão incluídas as brincadeiras, os jogos e os brinquedos. O lúdico é parte inerente da vida humana, é parte de sua essência. O sorriso, a alegria, a felicidade, o bom humor são manifestações originária do lúdico, essas reações unidas ao apego a Deus despertam a coragem para enfrentar os desafios e a fonte criadora que existe em cada um de nós.

As atividades lúdicas estimulam a curiosidade, a autonomia, à participação, à cooperação, à autoconfiança, o respeito, a aprendizagem e desenvolvem a linguagem do pensamento. Elas não são simplesmente formas de alívio ou passatempo, mas são os meios que contribuem para desenvolver e enriquecer o repertório de conhecimentos inerentes de cada ser humano.

A ludicidade na escola é uma forma de facilitar a integração e a convivência entre alunos, e entre professores e alunos. Numa atividade espontânea encontra também os professores magnífica ocasião para observar e analisar as reações de seus alunos e conhecê-los mais intimamente. Enquanto a criança e o jovem, pela prática adquirem habilidades e criam atitudes de bem recrear-se em grupo, as escolas funcionam como orientadora pré-vocacional das atividades que constituem a ludicidade na fase adulta (MARCELINO, 1987). Sendo assim, a escola não deve abrir mão dessa ferramenta, para motivar e incentivar os alunos a aprender de forma prazerosa e de qualidade.

E ao utilizar o lúdico como metodologia venho observando e constatando a cada dia o importante facilitador que ele é para se ter resultados satisfatório no processo de aprendizagem. Para Luckesi (2000, p. 97) a ludicidade “é representada por atividades que propiciam experiência de plenitude e envolvimento por inteiro, dentro de padrões flexíveis e saudáveis”.

O brincar é lúdico, é uma necessidade básica que nasce com o ser humano, é a primeira conduta inteligente desse ser. O lúdico então se transforma num veículo de crescimento pessoal e social da humanidade, surgindo através das primeiras experiências de vida, que são as que marcam mais profundamente a pessoa. Quando positivas, tendem a reformar ao longo da vida, as atitudes de autoconfiança, de

cooperação, solidariedade, responsabilidade e estimula a aprendizagem e o desenvolvimento. Tudo que se é proposto em sala deve se ter como meta resultados satisfatórios e que contribuam para uma formação que sustente ao longo da vida as atitudes necessárias para uma verdadeira e efetiva formação cidadã.

Para Silva e Gonçalves (2010) o brincar e o jogar são momentos sagrados na vida de qualquer indivíduo. É com a prática dos jogos e das brincadeiras que as crianças ampliam seus conhecimentos sobre si, sobre os outros e sobre o mundo que está ao seu redor, desenvolvem as múltiplas linguagens, exploram e manipulam objetos, organizam seus pensamentos, descobrem e agem com as regras, assumem papel de líderes e se socializam com outras crianças, preparando-se para um mundo socializado.

A troca de experiências que o jogo e o brincar proporcionam no momento da interação, é fantástica para todos os envolvidos objetivando assim saberes para a construção e aquisição de novos conhecimentos.

Segundo Nicolau (1994), o experimento da criança com o jogo proporciona os seguintes aspectos:

- ✓ O contato com a realidade de forma espontânea;
- ✓ Resolução de situações problemáticas que enfrentamos durante a vida;
- ✓ O descobrimento de novas maneiras de exploração corporal; e ✓
A construção interior do seu mundo.

Para Silva e Gonçalves (2010) O jogo apresenta os seguintes aspectos:

- ✓ Exploração e cumprimento das regras;
- ✓ Maior envolvimento das emoções;
- ✓ Limites de espaço e tempo;
- ✓ Desafios envolvidos (motores, cognitivos e sociais); e
- ✓ Espontaneidade na sua participação.

O jogo apesar de toda sua complexidade contribui de maneira eclética para que a aprendizagem através dele seja integral e concreta.

A brincadeira é uma das melhores formas de comunicação e interação social; o brinquedo o melhor meio para unificar e integralizar a personalidade e os jogos a melhor opção para desenvolver a criatividade, a reflexão, a união, a liberdade e a responsabilidade. Desta forma, portanto, o lúdico é um instrumento metodológico poderoso na construção do conhecimento, podendo desenvolver bons hábitos e habilidades. Este aspecto está inserido intrinsecamente na brinquedoteca, que é um espaço que envolve todas as idades, do mais novo ao mais velho, onde se passa da brincadeira a educação e da educação para a vida.

Na concepção de Vygotsky o brinquedo contribui para o desenvolvimento da língua escrita.

" Vygotsky destaca que a formação de conceitos não se inicia na escola, mas, muito antes, nas experiências da criança no mundo físico e social, cabendo ao ensino formal a importante missão de propiciar condições para desenvolver na criança o processo de percepção generalizante. (..) A consciência reflexiva chega à criança pelos portais dos conhecimentos aprendidos na escola, e é altamente significativa para a sobrevivência humana" (Aguilar, p. 20, 1998).

Já Piaget coloca que o jogo leva a criança a exercitar o mundo tal como o compreende.

" Para Piaget, (1975), cada ato de inteligência é definido pelo equilíbrio entre dois mecanismos: assimilação e acomodação. Na assimilação, o sujeito incorpora eventos, objetos ou situações dentro de formas de pensamento que constituem as estruturas mentais organizadas. Na acomodação as estruturas mentais reorganizam-se para incorporar novos aspectos do ambiente externo.... A criança chega a adaptação completa que consiste numa síntese progressiva da assimilação e acomodação, o que de outro modo seria difícil de acontecer " (Aguilar, p. 37, 1998).

É importante que fique claro, que as atividades lúdicas fazem parte de um método pedagógico, que precisa ser mais explorado e valorizado, sendo indispensáveis à prática educativa. Elas desenvolvem o lado intelectual do homem, bem como as suas atividades motoras, psicológicas e cognitivas. O lúdico é um elemento tão poderoso para a aprendizagem; por desenvolver a habilidade do pensamento, da reflexão e pelo seu poder de adaptação do abstrato para o concreto, do imaginário para o real e do seu próprio contexto para outros contextos.

O homem é uma eterna criança; e a forma pela qual interpreta o lúdico em sua vida revela o seu mundo interior e exterior.

Os teóricos Piaget, Vygotsky e Erickson, têm o consenso de que as crianças passam a maior parte de sua vida brincando. Segundo Winnicott a criança adquire experiência brincando. E por que com os adultos deveria ser diferente? Se o homem é uma eterna criança.

As estruturas conscientes e/ou inconscientes existentes nesse adulto que ensina se refletem, fundamentalmente, na sua prática. Assim, um professor que não sabe e/ou não gosta de brincar, dificilmente desenvolverá um "olhar sensível" para a prática lúdica do seu aluno, tão pouco reconhecerá o valor das brincadeiras na vida da criança.

Autores contemporâneos como Adriana Friedman, Paulo Nunes, Santa Marli, dentre outros definem o lúdico como um estado de prazer, com razão própria de ser, contendo em si mesmo o seu objetivo.

Wassermann (1990) nos diz que, para que o professor utilize as brincadeiras no âmbito do espaço escolar com a devida "seriedade", considerando a importância de que ele reflita na e sobre a prática, de acordo com Schon 1995, ele tem que saber relacionar o processo de desenvolvimento do indivíduo ao surgimento das brincadeiras, considerando que o brincar vai além das questões estritamente cognitivas, sendo, culturalmente, uma atividade humana.

De acordo com o que prescreve a LDB no seu art. 29. A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade em seus aspectos: físico, psicológico, intelectual e social, completando a ação da família e da comunidade.

As experiências lúdicas do ser humano, desde bebê vão lhe sofisticando as representações do universo social. Pelo brinquedo acontecem as adaptações, os acertos e erros as soluções de problemas que vão torná-lo sujeito autônomo.

A natureza do homem é lúdica, de movimento, de curiosidade, de espontaneidade.

Não podemos negar essa natureza, se negarmos, estaremos negando a própria existência. Assim, um educando com possibilidades lúdicas diversas constituirá uma maior riqueza em sua criatividade, no relacionamento e na capacidade crítica e de opinião. O contato, a exploração do meio ambiente, brinquedos, expressão musical, artes, danças, teatro, vivências corporais ampliam sua visão de mundo na medida em

que ele interage, esses processos levam o próprio educando a instituir seus limites, desafios e a criar novas formas lúdicas de aprender.

2.1 O LÚDICO NA SALA DE AULA E A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS

Através da minha prática em sala de aula, estou verificando e confirmando que o jogo como metodologia pedagógica, é composta de uma complexidade, onde simultaneamente se põe em jogo o cognitivo, o motor, o funcional e tudo aquilo que intervém no desenvolvimento e singularidade de cada criança. Ele enriquece de maneira efetiva e construtiva o saber, possibilitando a aprendizagem de várias habilidades. Sendo assim, fica notório que na idade pré-escolar, mediante o jogo, a brincadeira, o brinquedo, a fantasia, ou seja, o trabalho com a ludicidade, faz com que o aluno adquira a maior parte de seus repertórios cognitivos, emocionais e sociais.

“Obrinquedo, o jogo, o aspecto lúdico e prazeroso que existem nos processos de ensinar e aprender não se encaixam nas concepções tradicionalistas da educação”.

Kishimoto (1994, p. 134)

Platão ensinava matemática às crianças em forma de jogo e preconizava que os primeiros anos do indivíduo deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados em comum pelos dois sexos, sob vigilância e em jardins-de-crianças (Platão 348 a. c., apud Almeida 1987). Froebel, que foi o primeiro pedagogo a incluir o jogo no sistema educativo, acreditava que a personalidade do educando pode ser aperfeiçoada e enriquecida pelo brinquedo, e que a principal função do professor, nesse caso, é fornecer situação e materiais para o jogo.

Desde Chaperede e Dewey, Wallon, Leif e Piaget, está bastante claro que a atividade que envolve a ludicidade é o berço obrigatório das atividades intelectuais e sociais superiores, por isso, sem dúvida, indispensáveis à prática educativa. É pelo fato de o jogo ser um meio tão poderoso para a aprendizagem, que em todo lugar onde se consegue transformar em jogo a iniciação à leitura, ao cálculo ou à ortografia, observa-se que os indivíduos se apaixonam por essas ocupações, geralmente tidas como maçantes. Os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia, mas meios que contribuem de maneira muito mais significativa o desenvolvimento intelectual.

O jogo é, portanto, sob suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a este seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação dos educandos exigem todos que se forneça aos mesmos um material conveniente, a fim de que, jogando, eles cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil. (Piaget, 1976, p. 160).

A relevância do jogo no desenvolvimento infantil também é enfocada na perspectiva sócio-histórica. Vygotsky (1989 a) diz que é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento do ser humano. No brinquedo o indivíduo cria e expressa uma situação imaginária. Vygotsky situa o começo da imaginação humana na idade de três anos, afirmando que a mesma surge originalmente da ação. Na educação infantil, durante os anos da pré-escola as habilidades conceituais também são expandidas por meio do brinquedo e do uso da imaginação.

O jogo, para Piaget, se dá num período paralelo ao da imitação, porém enquanto nesta há uma predominância da acomodação, no jogo, a característica essencial é a assimilação.

Ao ressaltar a importância do jogo, Piaget o focaliza no momento da educação infantil em que o indivíduo, ao relacionar-se com o mundo dos adultos, muitas coisas lhe parecem estranhas pela falta de compreensão da realidade que o cerca, por exemplo, algumas regras, atitudes e conceitos que lhe são determinados (hora de dormir, comer, tomar banho, não mexer em certos objetos etc.). Por isso ele procura satisfazer suas necessidades afetivas e intelectuais, assimilando o real à sua própria vontade, resultando daí um equilíbrio pessoal do mundo físico e social promovido pelos mais velhos.

Ao demonstrar a estreita relação entre o jogo e os mecanismos envolvidos na construção da inteligência, Piaget destaca a influência efetiva do jogo espontâneo como instrumento incentivador e motivador no processo de aprendizagem, já que este dá ao educando uma razão. Assim, uma descrição mais pormenorizada de sua teoria nos fará compreender melhor as inúmeras influências que o jogo exerce na vida do homem, bem como sua evolução desde o nascimento.

Além de divertir são excelentes aliados no processo do ensino. A brincadeira e o jogo são as melhores maneiras do indivíduo comunicar-se, sendo um instrumento que ele possui para relacionar-se com os outros.

Para Moratori (2003) o jogo é visto como uma atividade de progresso que vem saciar a necessidade da criança, proporcionando um ambiente vantajoso que leve seu empenho pelo desafio das regras determinadas por uma situação imaginária, que pode ser vista como um meio para o desenvolvimento e o progresso do pensamento abstrato da criança.

É através das atividades lúdicas que o educando pode conviver com os diferentes sentimentos que fazem parte de sua realidade interior. Ela virá aos poucos se conhecendo melhor e aceitando a existência dos outros, estabelecendo suas relações sociais.

Ao trabalhar com o lúdico em sala de aula venho constatando os seus benefícios em relação ao seu poder de transformar de forma positiva a aprendizagem das crianças tanto na área afetiva, cognitiva e motora. A ludicidade constrói grande parte do conhecimento da criança permitindo que essa criança tenha vantagens ao se aproximar do objeto de estudo

Segundo Renata Calasans as vantagens de se usar o jogo são:

- Melhorar a socialização entre alunos;
- Permitir a criança a ser menos egocêntrica;
- Viver elaborações de competição e colaboração;
- Desenvolver a capacidade de observação, comparando diferenças e semelhanças;
- Aprender com mais facilidade de modo agradável;
- Apresentar algo desafiador para as crianças resolverem;
- Aprender a trabalhar em grupo, respeitando o outro;
- Conseguir objetivos mais amplos de educação infantil, segundo Piaget.
- Por que o jogo é importante?

ÁREA SÓCIO-AFETIVA

- ✓ O jogo ajuda a criança a ser menos egocêntrica;

- ✓ O jogo proporciona a criança vivenciar momentos de colaboração, competição e também oposição;
- ✓ O jogo ensina a criança a conhecer regras respeitando o companheiro e aumentando os seus contatos sociais.

ÁREA COGNITIVA

- O jogo proporciona a elaboração de algumas estruturas: ordenação, classificação, estrutura de tempo e espaço, primeiros elementos de lógica através da resolução de problemas simples, procurando estratégias para vencer o colega;
- O jogo ajuda a criança a se comunicar e expressar usando a explicação de regras, contestar ou comentar as fases do jogo;

ÁREA MOTORA

- ✓ O jogo permite a criança oportunidade para criar e montar seus próprios;

3. O EDUCADOR E A FUNÇÃO EDUCATIVA DO LÚDICO

Ser professor é ter um papel de suma importância em promover no contexto de sala de aula ou até mesmo fora dela, uma proposta de trabalho que busque utilizar uma metodologia que possa contribuir para diminuir com as dificuldades de aprendizagens que possam ter os seus alunos. Acredito que uma proposta metodológica que pode auxiliar este docente é o trabalho realizado com o recurso da ludicidade, por ser uma metodologia que realmente ajuda no processo de aprender.

O lúdico tem a função educativa de oportunizar a aprendizagem do aluno, seu saber, seu conhecimento. O desenvolvimento do lúdico facilita o ensinoaprendizagem, as relações interpessoal e intrapessoal, sociocultural, a expressão corporal, a construção do conhecimento, desenvolve os aspectos físicos e sensoriais, além do desenvolvimento emocional, social e da personalidade da criança.

Como disse Carlos Drummond de Andrade (apud FORTUNA, 2000, p. 1):

Brincar com as crianças não é perder tempo, é ganhá-lo. Se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem.

É importante que o professor se conscientize das vantagens de se trabalhar com o lúdico, buscando ações educativas que proporcionem em sala de aula a mesma alegria que a criança sente em estar no recreio ou participando em outro lugar que lhe dê prazer.

E com base no Referencial Curricular Nacional Para Educação Infantil:

“A intervenção intencional baseada na observação das brincadeiras das crianças oferecendo-lhe material adequado, assim como espaço estruturado para brincar permite o enriquecimento das competências imaginativas, criativas e organizacional”. (1998 V1, p.29).

Trabalhar com o lúdico como um recurso didático não significa apenas usar em sua pratica o jogo, a brincadeiras, e sim ter conhecimento do que esse jogo, essa brincadeira pode contribuir de maneira positiva para a efetivação de um desenvolvimento integral no processo de ensino aprendizagem do aluno.

Através da minha prática, tendo como recurso a ludicidade, constatei que com as atividades lúdicas as crianças não só da educação infantil, como também as do

fundamental e conseguem desenvolver melhor sua capacidade de aprender, esquecendo-se da sua própria timidez quando estavam em interação com o outro.

O grande êxito do processo de ensino aprendizagem envolvendo o aprender com o auxílio da ludicidade é o benefício que a mesma através da interação professor aluno, aluno-aluno, em que ambos ordenam a sua própria realidade assimilando experiência e acomodando informações, conhecimentos, vivenciando novas situações de aprendizagens.

Portanto, com o lúdico o professor dá ao aluno a oportunidade de aprender brincando se divertindo, experimentando, descobrindo, construindo e reconstruindo conhecimentos.

Borba (2007, p. 43) afirma que, “se incorporarmos, de forma efetiva, a ludicidade nas nossas práticas, estaremos potencializando as possibilidades de aprender e o investimento e o prazer das crianças no processo de conhecer”.

O professor nunca deve esquecer de que é fundamental pensar fazer seu planejamento partindo da realidade dos alunos para galgar seus objetivos como educador que visa uma aprendizagem significativa para seus discentes. Sendo, assim ter o lúdico como parceiro nessa caminhada, é a meu ver ter uma metodologia que facilita uma melhor compreensão, entendimento em relação às dificuldades cognitivas, afetivas e motoras que a criança possa apresentar. O professor em sala de aula tem o papel de mediador e devem introduzir na sua prática novas metodologias, principalmente a ludicidade, pois a mesma faz das crianças sujeitos ativos, atuantes, reflexivos, participativos, autônomos, críticos, dinâmicos e capazes de enfrentar desafios.

E neste processo a função do professor é extremamente importante, pois, “Para cuidar é preciso antes de tudo estar comprometido com o outro” (RCNEI, 1998, v.1. p.25).

Todo docente não deve ensinar a criança a brincar, porque este é um ato que acontece espontaneamente, mas o mesmo deve sim planejar e sistematizar momentos para que as brincadeiras aconteçam de maneira diversificada, em que essas situações propiciem às crianças a possibilidade de escolher os temas, e sujeitos com quem brincar. Sendo assim, poderão elaborar de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais (RCNEI, 1998, p. 29).

4 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS: BENEFÍCIOS DA ATIVIDADE LÚDICA NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Sou professora de sala multisseriada com alunos de 4, 5, 6 e 7 anos e apesar do trabalho requerer uma atenção muito mais minuciosa, acho interessante, pois como professora tenho uma oportunidade muito relevante DE fazer quando é possível, agrupamentos produtivos, possibilitando que as crianças se conheçam melhor através de atividades que proporcionem integração e as façam aprender juntas. Mais em muitas situações em sala de aula em relação a certos momentos da pratica e da aprendizagem sinto que o desenvolvimento cognitivo das crianças deixa a desejar ou seja, existem crianças que precisam de mais atenção por parte do professor e existem momentos durante o decorrer da aula que não tenho condições de atender as necessidades individuais desses alunos.

A escola possui uma sala de aula, uma cozinha e um banheiro. A área tem um espaço favorável para a realização de jogos, brincadeira, e apesar de não ter piso, as crianças s sentem-se felizes no momento da recreação realizada neste espaço.

Devido ao lecionar em uma turma multisseriada, a atividade proposta tem que ser pensada em prol a aprendizagem de todos, visando a faixa etária e o desenvolvimento cognitivo das crianças de forma individualizada.

Trabalhar com uma turma que tem um contexto diferenciado no que diz respeito à idade, em que o processo de aquisição de conhecimento é diferente, é desafiador e ao mesmo tempo enriquecedor, pois passo a ser além de mediadora, pesquisadora de saberes e tipos de aprendizagens variadas cheias de significados relevantes para minha formação como pessoa e profissional da educação que tem o propósito de efetivar sempre uma aprendizagem contextualizada e produtiva.

A cada dia o meu cotidiano de sala de aula requer muito mais que compromisso, em que procuro a todo o momento tentar suprir as necessidades das crianças sejam elas cognitivas ou afetivas, principalmente com os alunos da educação infantil que a meu ver são os que precisam de uma atenção diferenciada em que se deve levar em consideração o cuidar, o educar e o brincar sempre. A educação infantil precisa ter um alicerce satisfatório em sua formação escolar inicial para que possa ter um

desenvolvimento e aprendizagem que auxilie para uma formação futura sólida e de qualidade.

Ser educadora de uma série multisseriada precisa ser um docente que reflita constantemente sobre sua prática, organizando a sua ação, em seu ato tenha como meta diária ação reflexão ação pautada na articulação da teoria e prática sistematizando suas estratégias, metodologias e avaliações envolvendo intervenções pertinentes e contextualizadas.

Essa questão foi uma das situações que me fez buscar através da ludicidade momentos de aprendizagem significativas que eu pudesse atender essas crianças tornando as aprendizagens mais pertinentes, tentando minimizar ou até sanar suas dificuldades, buscando obter resposta através da minha própria prática para o meu questionamento de pesquisa em relação a importância dos jogos e brincadeiras na efetivação da melhoria de uma aquisição de conhecimento que beneficie o aprender dos alunos envolvidos no processo.

Comecei a desenvolver as atividades lúdicas em relação ao projeto de pesquisa no segundo semestre de 2015 com meus alunos da turma do infantil da rede pública do município de Santa Bárbara.

No dia 13 de outubro de 2015 o jogo escolhido para trabalhar a questão da sequência dos dias da semana e as cores foi o bingo, tendo como objetivo que as crianças reconhecessem e identificassem os dias da semana e as cores já estudadas. A atividade foi realizada individualmente, sendo antes explicado o objetivo e regras, logo em seguida foi entregue a cada aluno a cartela. As atividades individuais com as crianças exigem da minha pessoa como professor muita atenção, pois irei observar as individualidades e necessidades de cada aluno. Assim, ao iniciar solicitei que os alunos colocassem fichas de diferentes cores nos dias da semana, solicitadas referentes à sequência correta dos mesmos. Com esta atividade fui percebendo que as crianças olhavam umas para as outras, falavam baixo o nome de alguns dias da semana, até o momento de sentirem confiança em acertar. Durante toda realização da atividade as crianças expressavam através de gestos, olhares, o quanto aquele simples jogo estava provocando nas mesmas motivações e estímulo para concretizarem de maneira positiva, positiva porque através dos seus próprios esforços e de forma concreta elas estavam construindo e reconstruindo conhecimentos favoráveis para efetivação de uma aprendizagem mais sólida, visando assim, a

finalização correta da tarefa proposta. Algumas crianças falavam pró domingo é o primeiro ou o último dia da semana? E outra colega respondia: a pró não pode falar. Muitos ficaram angustiados, coçavam a cabeça, colocavam a mão na boca, tentavam olhar a atividade do colega mais próximo e outros demonstraram atenção e concentração. Todas as etapas, ou seja, do início da explicação de como seria atividade até o seu final houve aprendizagem de forma lúdica, divertida, prazerosa, e que permitiu a socialização, a vivência de múltipla experiência, desenvolvendo as distintas linguagens expressivas

Essa atividade possibilitou vivenciar vários momentos fundamentais para contribuir com a aprendizagem dos alunos, em que foi possível observar claramente a evolução da aprendizagem das crianças e o quanto a ludicidade beneficia o processo de ensino aprendizagem das crianças na educação infantil. O jogo do bingo proposto foi uma atividade diferenciada e que exerceu grandes contribuições no processo de aprendizagem dos alunos.

Ao terminar a atividade e refazer as questões oralmente e após as correções dos erros e acertos constatei que a dificuldade em relação a esse conteúdo estava minimizada por parte da minoria dos alunos e sanados pela maior parte dos outros.

Através do jogo do bingo ficou possível perceber que a atividade lúdica, o jogo, intervém no aprendizado da criança na sala de aula de maneira positiva. O jogo é um instrumento que possibilita o aprendizado de habilidades como o desenvolvimento mental, o cognitivo e o raciocínio. Como professora da educação infantil e profissional da educação recomendo aos professores em geral que façam da ludicidade uma prática do cotidiano da sala de aula e fora dela, pois ela precisa ser trabalhada por todos independente da área de conhecimento de cada um desses professores.

Ao se envolver com a atividade do jogo a criança expressa sentimentos e também pensamentos que a levaram a aquisição de conhecimentos através da interação e contato com diferentes culturas, o que efetivará uma aprendizagem de qualidade.

No dia de outubro de 2015, o jogo escolhido foi o boliche. Antes de iniciar a realização do jogo eu através de uma conversa informal na rodinha relembrei como se joga boliche e como seria todo o procedimento da atividade.

Iniciei a conversa com as seguintes perguntas: quem sabe o que é boliche? Todas as crianças ergueram as mãos, em seguida é perguntado: quem não sabe o

que é jogo de boliche, e nunca jogou? A maioria diz que sabe, mas que não brinca fora da escola com o jogo de boliche.

Então em seguida comecei a explicar as etapas:

- 1ª- marcar onde deve ficar as garrafas;
- 2ª- marcar o local onde cada um ficará para jogar a bola; combinar a forma de arrumar as garrafas. E em terceiro jogar o boliche e registrar o número de pontos (cada criança escolheu como iria registrar os pontos: desenhos, números, bolinhas, tracinhos).

Em seguida mostrei às crianças as garrafas pet numeradas de 0 a 5 e com figuras de maçãs representando a quantidade referente a cada número, logo após expliquei que quem jogar a bola e derrubar as garrafas, deverá pegá-las e ir anotando os números no cartaz colado no quadro branco para que no final os pontos sejam somados. Então para mostrar como será realizado o jogo convidei a merendeira para jogar uma única vez. É colocado no quadro branco o meu nome e o da merendeira para anotarem a pontuação, a primeira joga a bola e derruba 3 (três) pinos, ela pega os pinos e mostra às crianças que falam quais são os números marcados, então os números são escritos na lousa. Em seguida a segunda que sou eu joguei a bola e derrubei a mesma quantidade de pinos, mas com outros números e também é escrito na lousa os números para serem contados e ver qual das duas venceu.

As crianças no início do jogo, ficaram confusas e começaram a questionar:

Professora onde vamos colocar as garrafas? E eu respondi:

_ Vamos organizar as garrafas e as bolas.

É uma bola do lado da outra, não é pró? Disse o aluno A. um montinho de garrafas para poder derrubar com a bola, disse o aluno B.

_ Eu perguntei; de onde vamos jogar?

A aluna C: falou:

- Faz uma linha aqui (levantou e mostrando o lugar para fazer a linha).

_ Eu respondi; muito bem, vou fazer a linha. Então tudo pronto? Podemos começar a realizar a atividade.

Quantas vezes podemos jogar a bola? Perguntou a aluna D. -

Só uma vez. Se errar e não derrubar nenhuma bola. - respondi

Pode jogar a bola duas vezes.

Dei início ao jogo com as crianças participando e logo percebi que duas delas estavam bastante ansiosas e com receio de errar, então tentei acalmá-las dizendo que o importante naquele momento era participar sem medo e que todos já eram vencedores.

No decorrer do jogo fui constatando que os meus objetivos como a leitura dos números de 0 a 5, a contagem e a noção da operação da adição, estavam sendo galgados pela maior quantidade das crianças, pois a cada partida as crianças iam acertando as respostas dos questionamentos solicitados tornando sua atividade muito mais significativa.

Com a finalização do jogo é colocado o primeiro nome no quadro branco, em sua frente coloca-se os números dos pinos que foram derrubados, com a ajuda da sala é marcado com traços cada número, em seguida são contados todos juntos para chegarem ao resultado final de pontos de cada aluno, então vou novamente até o cartaz e registro o total de pontos na frente do nome de cada criança. Os alunos continuaram ajudando na contagem dos números com satisfação e interesse. Ao terminar de fazer a contagem da pontuação de todos, perguntei se eles sabiam quem havia ganhado e todos responderam que era a aluna Maria, pois ao verificar pela contagem, foi confirmado que ela havia feito a maior pontuação.

É sabido que a educação infantil é a primeira etapa da vida escolar da criança. É, portanto, uma fase relevante para o seu desenvolvimento emocional e cognitivo. A escola deve proporcionar um ambiente atrativo e oferecer práticas pedagógicas que despertem o interesse da criança, e a utilização de jogos é sem dúvida um recurso importante, para que a aprendizagem ocorra de forma significativa e prazerosa no ambiente escolar, em que o lúdico e neste caso especificamente o jogo de boliche, que é um jogo que desenvolve atitude, confiança, planejamento, concentração e autocontrole, que são habilidades essenciais para o aprendizado. Ao jogar, a criança passa a ter participação ativa no processo de construção de conceitos matemáticos.

Enfim, jogar boliche foi nesta aula para as crianças uma atividade muito motivadora. Além da organização necessária, dos alunos, das garrafas e para a marcação de pontos, a criança sentiu-se estimulada em sua inteligência corporal na medida em que precisou controlar movimentos de pernas e braços, adequar a força do arremesso da bola e perceber distâncias entre ela e as garrafas e entre as garrafas,

e sendo enfatizada através deste jogo a leitura dos números de 0 a 5, a contagem e a noção da operação da adição.

A minha terceira e última atividade realizada em relação ao meu trabalho de pesquisa foi executada em novembro de 2015, tendo como objetivo trabalhar números pares e ímpares. O nome da brincadeira foi: Agarre o seu par.

As normas foram as seguintes:

- 1. Na sala de aula, as crianças ficaram afastadas umas das outras, eu apareci com uma vassoura, declarando que, ao contar até três, todos deveriam procurar seu par, ou seja um companheiro para formar uma dupla.
- 2. Quem ficar sem parceiro deverá ficar com a vassoura será o número ímpar, e deverá repetir o mesmo.
- 3. Depois de brincarmos duas vezes aquele que é surpreendido com a vassoura na mão quando terminar de formar os pares, sairá do brinquedo.

No início as crianças não entenderam muito bem a brincadeira, mais depois de três explicações e treinamento, começamos a brincar e confesso até eu mesmo me divertir bastante.

Durante o decorrer de toda brincadeira as crianças sorriam, gritavam, corriam com tanta emoção e medo de ficar sozinhas, sem seu par, que em alguns momentos da situação tropeçavam umas nas outras.

As alunas I e G falavam toda hora que foi muito bom a brincadeira do dia e como era ruim ficar sozinha sem um colega. A aluna G comentou com a criança A que o número dois fica com o número um e a criança D disse que eles são amigos. Com esses comentários, com a minha observação durante toda brincadeira e após alguns questionamentos a maioria das crianças aprenderam e minimizaram as dúvidas sobre número par e ímpar. É importante relatar que algumas crianças se sentem inseguras em relação ao entendimento sobre o aprendizado do conteúdo que foi proposto na brincadeira, por esta razão continuarei trabalhando utilizando o lúdico como suporte.

Foi perceptível o interesse dos alunos em participar da brincadeira proposta, oportunizando as crianças a elaborar o pensamento de forma espontânea e satisfatória. Brincar de forma espontânea tendo como meta a efetivação de uma aprendizagem no contexto da sala de aula que seja transformadora de um novo

processo de aprender para saber fazer é fundamental para um melhor desenvolvimento integral das crianças da educação infantil. As ações envolvidas na brincadeira realizada foram viáveis para a melhoria da qualidade de ensino, e contribuíram sem dúvida com o processo de ensino e aprendizagem de forma inegável.

Toda e qualquer sala de aula deve ser um ambiente de aprendizagem organizado de forma a ajustar-se ao tipo de sujeito aluno da instituição. Desta forma, a educação infantil deve assegurar um ambiente que promova ações motivadoras que resultem em aprendizagem. Segundo RCNEI (1998, v.1. p.66) “O ambiente de cooperação e respeito entre os profissionais e entre esses e as famílias favorece a busca de uma linha coerente de ação. ”

Os meus objetivos referentes aos benefícios do lúdico em relação ao desenvolvimento cognitivo das crianças foram alcançados mais tenho que considerar que nem todos os alunos tiveram o mesmo êxito. Com as atividades lúdicas realizadas com todas as crianças da minha turma multisseriada, ficou possível constatar que as aprendizagens das mesmas não tiveram a mesma equidade de entendimento e saberes adquiridos, certamente devido à idade e a questão do processo de desenvolvimento cognitivo e até mesmo emocional de cada faixa etária.

A educação feita em regiões rurais comumente é organizada em turmas multisseriadas, devido a distância entre as residências e a pequena quantidade de crianças em cada série ou ciclo.

Leciono em uma turma multisseriada e o tempo didático é uma das questões que dificulta que todos os alunos possam aprender, e que esta aprendizagem seja satisfatória para os mesmos. Como sou docente da educação infantil ao segundo ano do ensino fundamental, o que mais me angustia é a questão do conhecimentos e habilidades importantes que necessitam ser aprendidas e desenvolvidas pelas crianças para que os mesmos tenham a capacidade de construir e reconstruir novos conhecimentos.

O trabalho onde as atividades são realizadas em grupos selecionados por níveis de conhecimentos é de suma importância e alguns alunos realmente conseguem aprender e entender o que aprendeu, mais não é fácil o professor mesmo determinando, sistematizando, e orientando as atividades propostas precisa ser muitas vezes um super-herói para ser um verdadeiro mediador em sala de aula no contexto de turma multisseriadas.

Os parâmetros curriculares nacionais (PCNS) afirma que se o professor organizar os alunos de sua turma multisseriada em grupos de trabalho, o processo de ensino e aprendizagem será influenciado, além da aprendizagem poder ser otimizada quando o professor interferir na organização desses grupos. Desta forma, os PCNS orientam para que nas classes multisseriadas reúna-se grupos que não sejam sistematizados por série e sim por objetivos, em que a caracterização se dê pela exigência adequada ao desempenho de cada um.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a realização desta pesquisa constatei que se trabalhar com o lúdico para estimular a aprendizagem dos alunos, especialmente, no que se refere as suas dificuldades cognitivas, o mesmo constitui uma excelente ferramenta pedagógica para o aprendizado, pois o brincar é possibilita um aprender de maneira concreta, objetiva significativa envolvendo todos os sujeitos participantes em que a teoria e a prática podem dialogar possibilitando uma nova e enriquecedora maneira de se mediar o conhecimento.

Ao utilizar as atividades lúdicas como estratégia metodológica para constatar o benefício da mesma para se estudar e até mesmo diminuir ou sanar a aquisição de conhecimentos foi de fundamental importância, onde o aluno se sentiu à vontade para descobrir novos caminhos para resolução de suas dificuldades em aprender.

A pertinência do lúdico como uma profícua estratégia didática para a construção do conhecimento é de suma importância para se galgar um processo de ensino aprendizagem que possa contribuir para a efetivação de um saber fazer com competência.

Não posso negar a força que os recursos lúdicos têm para incitar a oralidade, autonomia criatividade, expressividade dos alunos durante e em todo processo do aprender, em que o lúdico liberta os alunos da passividade, da falta de motivação

É sabido que as atividades lúdicas veem de muito tempo na história da humanidade e ela como uma metodologia a ser trabalhada exerce de forma positiva função no desenvolvimento cognitivo, afetivo motor, físico social, e cultural.

O conhecimento passa pelo processo de organização, construção e reconstrução e nesse processo com o jogo ou na brincadeira, a criança cria e recria novos conhecimento.

Como professora pesquisadora, da minha própria pratica utilizando a ludicidade como metodologia ficou possível perceber que a atividade lúdica o jogo e a brincadeira intervêm no aprendizado da criança na sala de aula. É sem dúvida agradável, motivador e enriquecedor, ter a ludicidade como um suporte para possibilitar o aprendizado de várias habilidades e também auxiliar no desenvolvimento mental, na cognição e no raciocínio infantil. Certamente a ludicidade precisa ser trabalhada por todos os professores, independente da disciplina que atuam, dentro e fora da sala de

aula. A ludicidade é uma ferramenta de trabalho muito proveitosa para o educador, através dela o professor pode trabalhar os conteúdos de forma diferenciada e ativa. Através de um simples jogo o professor pode proporcionar apreensão de conteúdos de maneira agradável e o aluno nem perceberá que está aprendendo.

Nós professores devemos usar a interdisciplinaridade articulada com o lúdico para ensinar as crianças da educação infantil. Sendo, assim é necessário sistematizar, organizar, adequar de forma contextualizada o planejamento, seus objetivos das aulas. Unir o interesse e o prazer das crianças em aprender, faz do professor um mediador em potencial, em que o mesmo se torna o verdadeiro protagonista de uma prática voltada para o verdadeiro e significativo papel do educador, que é o de fazer de seu aluno um ser pensante, reflexivo e crítico.

O lúdico fornece à criança da educação infantil um desenvolvimento muito mais sadio e harmonioso. Fui percebendo que ao brincar, os meus alunos aumentaram sua autoestima e independência, que sua sensibilidade visual e auditiva foram estimuladas de forma positiva, e que os jogos e as brincadeiras na sala de aula, devem ser considerados como atividades sociais privilegiada de interação específica e relevante que garante a interação e construção do conhecimento da realidade vivenciada pelas crianças.

Sabemos que a escola, é um ambiente social, e sendo assim, a mesma deve ser para todos os envolvidos no processo educativo, uma instituição promissora de troca e vivência de experiências, contribuindo de maneira construtiva e positiva na efetivação de um processo de ensino aprendizagem significativo e flexível.

Nós educadores, principalmente da educação infantil enquanto mediadores do conhecimento, devemos oportunizar o crescimento das nossas crianças de acordo com seu nível de desenvolvimento, oferecendo as mesmas um ambiente de qualidade que possa estimular as interações sociais.

Sem dúvida alguma afirmo que a inclusão da ludicidade no planejamento de toda instituição escolar e nas atividades desenvolvidas no contexto da sala de aula e até mesmo fora dela proporciona uma educação flexível direcionada para a qualidade e a significação de todo o processo educativo, pois a efetivação dessa inclusão visa, portanto, além da flexibilização, a dinamização das atividades propostas e realizadas no decorrer de toda a prática docente, oportunizando sem dúvida a eficácia e significação da aprendizagem.

É de fundamental importância e necessário, ressaltar que o professor deve valorizar o lúdico na educação infantil e tê-lo com metodologia, visto que através das atividades lúdicas, as crianças aprendem com muito mais prazer, adquirindo não só conhecimentos escolares, mas também sobre a vida, pois a ludicidade facilita a aprendizagem nos seus mais diversos campos.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, João Serapião. **Jogos para o ensino de conceitos: leitura e escrita na pré-escola.** Campinas, SP: Papyrus, 1998.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Conselho Nacional da Educação. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.** Parecer CEB nº 022/98
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Conselho Nacional da Educação. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.** Parecer CEB nº 022/98
- BRASIL. 1998. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil.** Brasília. vol.1.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Brinquedos e brincadeiras de creches: manual de orientação pedagógica.** Brasília: MEC/SEB, 2012.
- BRASIL. [Estatuto da criança e do adolescente (1990)]. **Estatuto da criança e do adolescente** : lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990, e legislação correlata [recurso eletrônico]. – 9. ed. – Brasília : Câmara dos Deputados, Edições Câmara, 2010. 207 p. – (Série legislação ; n. 83)
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil /** Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BROCK, Avril. **Brincar: aprendizagem para vida.** Rio Grande do Sul: Artmed, 2011.
- CARVALHO, Marlene. **Guia Prático do Alfabetizador.** 2ed., São Paulo: Ática, 1995
- CHAGURI, J. P. **O uso de atividades lúdicas no processo de ensino/aprendizagem de espanhol como língua estrangeira para aprendizes brasileiros.**
- COSTA e Silva, T.A **Conhecimento de Mundo.**v. 3. Brasília, MEC/SEF, 1998.
- DELORS, Jacques. **Educação: um tesouro a descobrir.** 5ª ed. São Paulo: Cortez, 2001.
- FARIA, Sonimar C. de. et al **História e política da educação infantil.** In: FAZOLO, Eliane; CARVALHO, Maria C. M. P. de; LEITE, Maria L. F. P.; KRAMER, Sônia. (Orgs.) **Educação Infantil em curso.** Rio de Janeiro: Rival, 1997. HAYDT, Regina Célia & RIZZI Leonor, 2ª ed., SP: Ática, 1987.

FORTUNA, T. R. **O brincar na educação infantil. Pátio Educação Infantil.** Porto Alegre, v.1, n. 3, p.6-9, dez. 2003/mar. 2004.

GOLDEMBERG, Miriam. **A arte de pesquisar: como fazer pesquisa qualitativa em Ciências Sociais.** Rio de Janeiro: Record, 1997.

GONÇALVES, K.G.F. Manual de lazer e recreação: **O mundo lúdico ao alcance de todos.** São Paulo: Phorte Editora, 2010. - See more at: <http://www.tiagoaquinopacoca.com.br/colunas/brincar-e-coisaseria/#sthash.XhVDwRz6.dpuf>

KISHIMOTO, TizucoMorchida.**Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** São Paulo: Cortez, 2002.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. (Org.). et.al. **O brincar e suas teorias.** 1.ed. São Paulo: Cengage Learning, 1998. 172 p.

KISHIMOTO, T. **Jogos infantis: o jogo, a criança, a Educação.** 16 ed.Petrópolis,RJ: Vozes, 2010

LAKATOS, E. M. e MARCONI, M. A. **Fundamentos de metodologia científica.** São Paulo: Atlas, 1991.

Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei no 9.394/96, de 20 de dezembro de 1996. Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm Acesso em 26 mai 2015

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese.**

LUCKESI, Cipriano Carlos (org.) **Ludo pedagogia - Ensaio 1: Educação e Ludicidade.** Salvador: Gepel, 2000.

MORATORI, Patrick Barbosa. **Por Que Utilizar Jogos Educativos no Processo de Ensino Aprendizagem?** UFRJ. Rio de Janeiro, 2003. Disponível em <http://www.nce.ufrj.br/ginape/publicacoes/trabalhos/PatrickMaterial/TrabfinalPatrick203.pdf>. Acesso em 12 mai. 2015.

MARCELLINO. Nelson Carvalho. **Lazer e Humanização. Campinas** : Papirus, 1983.

_____ **Lazer e Educação.** Campinas : Papirus,1987

NICOLAU, M.L.M. **A Educação Pré-escolar: Fundamentos e Didática.** 7ª edição, São Paulo: Ática, 1994.

OLIVEIRA, Z. de M. R. de. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2002.

PIAGET, Jean. **A formação do Símbolo da Criança: Imitação, Jogo e sonho, Imagem e Representação**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PIAGET, Jean. **A equilibração das estruturas cognitivas**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975

PIAGET, J. **O raciocínio na criança**. 2. ed., Rio de Janeiro: Real, 1967

PIAGET, Jean. **O Nascimento da Inteligência na Criança**. Rio de Janeiro, Zahar, 1979.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

_____. **Problemas de Psicologia Genética**. São Paulo, Florense, 1973.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Coord.) **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis: Vozes, 1997.

SILVA, T.A.C.; GONÇALVES, K.G.F. Manual de Lazer e Recreação: **O mundo lúdico ao alcance de todos**. São Paulo: Phorte Editora, 2010.

SMOLE, Diniz e Candido. **Brincadeiras infantis nas aulas de matemática: Matemática- 0 a 6 anos**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

_____. **Sobre Pedagogia**. São Paulo, Casa do Psicólogo, 1998.

UNESCO. Declaração Mundial sobre Educação para Todos: **satisfaçãodas necessidades básicas de aprendizagem**. 1990. Disponível em: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0008/000862/086291por>>.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**. São Paulo, Martins Fontes, 1998. 190p.

_____. **Pensamento e linguagem**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998b.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998a. 191p.

WASSERMAN, Selma - **Brincadeiras sérias na Escola Primária**. Lisboa: Instituto Piaget, 1990.

WINNICOTT, D. W. **A criança e o seu mundo**. 6 ed. Rio de Janeiro: LTC- Livros Técnicos e Científicos Editora S.A., 1982.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. s.e. Rio de Janeiro: Imago, 1975. 203p.

http://www.cvdee.org.br/evangelize/pdf/1_0664.pdf. Acesso em: 10 abr. 2015

<http://pt.slideshare.net/angelamesfreire/ludicidade-26251097>. Acesso em: 13 jun. 2015

http://www.abpee.net/homepageabpee04_06/artigos_em_pdf/revista9numero1pdf/7a_guiar.pdf Acesso em: 20 ago 2015

<http://www.webartigos.com/artigos/o-ludico-como-instrumento-de-educacao-sonhoou-realidade/92340/#ixzz49NwAEsVo> Acesso em: 01 jan. 2015

<http://www.webartigos.com/artigos/o-ludico-como-instrumento-de-educacao-sonhoou-realidade/92340/#ixzz49NwL2k2X> Acesso em: 14 jul 2015

<http://www.ebah.com.br/content/ABAAAghMcAC/a-ludicidade-na-alfabetiza%C3%A7%C3%A3o>
Acesso em: 09 ago 2015

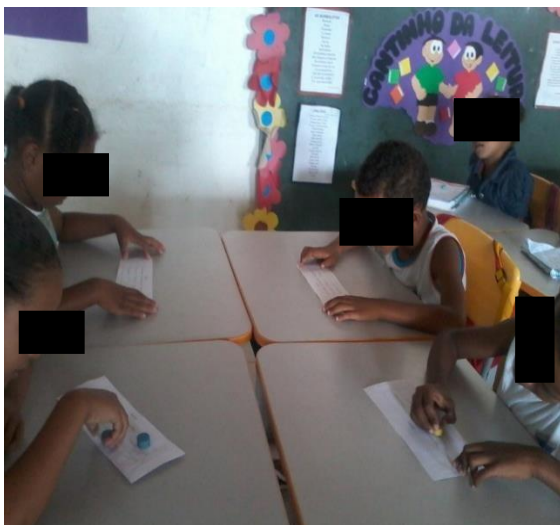
<http://www.ebah.com.br/content/ABAAAAI94AK/pre-projeto-pesquisameuartigo.brasilecola.com/administracao/a-pratica-pedagogicaprofessor-critico-reflexivo.htm> Acesso em: 30 set. 2015

<http://www.plenamente.com.br/artigo/66/neuropsicologia-as-funcoes-cognitivas.php>.
Acesso em: 01 out 2015

<http://www.educabrasil.com.br/cat/info/entrevistas/> Acesso em: 26 out 2015

<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/89-4.pdf> Acesso em: 14 nov 2015

ANEXOS

ANEXO A - MOMENTO LÚDICO: BINGO E AGARRE O SEU PAR

ANEXO B -. MOMENTO LÚDICO: JOGO BOLICHE

