



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS – UFAL
CAMPUS DO SERTÃO DELMIRO GOUVEIA – AL
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

MARIA ZILMA DE LIMA

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA O ESTIMULO E DESENVOLVIMENTO
DA APRENDIZAGEM EM UMA ESCOLA DO SINIMBU/DELMIRO GOUVEIA- AL**

DELMIRO GOUVEIA/AL

2020

MARIA ZILMA DE LIMA

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA O ESTIMULO E DESENVOLVIMENTO
DA APRENDIZAGEM EM UMA ESCOLA DO SINIMBU/DELMIRO GOUVEIA- AL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Pedagogia, junto à Coordenação do Curso de Graduação em Pedagogia da Universidade Federal de Alagoas UFAL, Campus Sertão sob orientação do Prof.^a. Ma. Giseliane Medeiros Almeida.

DELMIRO GOUVEIA/AL

2020

Catálogo na fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca do Campus Sertão
Sede Delmiro Gouveia

Bibliotecária responsável: Renata Oliveira de Souza CRB-4/2209

L732i Lima, Maria Zilma de

A importância da ludicidade para o estímulo e desenvolvimento da aprendizagem em uma escola no Sinimbu - Delmiro Gouveia / Maria Zilma de Lima. – 2020.
68 f.

Orientação: Giseliene Medeiros Almeida.
Monografia (Pedagogia) – Universidade Federal de Alagoas.
Curso de Pedagogia. Delmiro Gouveia, 2020.

1. Educação. 2. Ensino fundamental. 3. Ensino e aprendizagem.
4. Ludicidade. I. Título.

CDU: 37.012

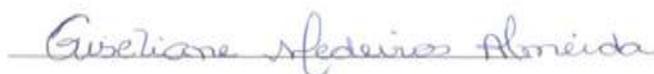
FOLHA DE APROVAÇÃO

AUTOR: Maria Zilma de Lima

A importância da ludicidade para o estímulo e desenvolvimento da aprendizagem em uma escola do Sinimbu/Delmiro Gouveia- AL

Trabalho de conclusão de curso submetido ao corpo docente do curso de Pedagogia Licenciada da Universidade Federal de Alagoas, aprovado em 15 de dezembro de 2020.

Banca Examinadora:



Prof.^a. Ma. Giseliene Medeiros Almeida (Orientadora)
Universidade Federal de Alagoas –UFAL- Campus do Sertão



Prof. Dr.^a. Lílian Kelly de Almeida Figueiredo Voss (Avaliadora interna)
Universidade Federal de Alagoas –UFAL- Campus do Sertão



Prof.^a. Dr.^a. Ana Paula Solino Basto (Avaliadora interna)
Universidade Federal de Alagoas –UFAL- Campus do Sertão

AGRADECIMENTOS

À Deus por nunca me abandonar, por sempre estar ao meu lado, por ouvir os meus clamores. Deus, tu és maravilhoso. Se cheguei até aqui foi graças à Tua misericórdia e ao Teu amor por mim.

Ao meu pai Antenor Teixeira à minha mãe Maria Dolores, por serem os melhores pais do mundo, compreensivos, companheiros e que sempre me ajudaram no que eu precisei meu orgulho, meus amores.

À minha família: aos meus tios e primos, em especial aos meus tios paternos, Lindalva Valença Feitosa e João Batista Valença Feitosa, que considero muito, que sempre estiveram presentes na minha e se faz muito importantes para mim; aos meus sobrinhos fonte de inspiração, Eduardo, Caio, Apolo, João Lucas, poder acompanhar as fases do desenvolvimento de cada um, me ajudou para que eu tivesse mais experiência.

Ao meu namorado Raimundo Ferreira Bento, por estar sempre ao meu lado, pela a compreensão e incentivo.

Às minhas irmãs, Suely Teixeira Lima e Ana Cleide de Lima, por ter me ajudado a financiar os meus estudos. Sem ela minha jornada da vida seria mais difícil. Obrigada pelo amparo e por sempre ter me ajudado nas horas que mais precisei de um apoio, de um amigo. Elas se fizeram presentes na minha vida.

A todos os professores da Universidade Federal de Alagoas UFAL Campus do Sertão Delmiro Gouveia, que tiveram paciência e tolerância com a minha pessoa. Obrigada pelas trocas de conhecimentos, e não poderia deixar de agradecer aos bons momentos que tivemos no decorrer desses quatro anos de Graduação.

À Professora Giseliane Medeiros, minha orientadora. Agradeço a você por me acompanhar nesta reta final dos meus estudos. Seu conhecimento e seu compromisso foram significativos para meu aprendizado.

Aos meus colegas de aula, em especial a Aldeniz, Joseane. Agradeço a você minha amiga Jose, que durante todos esses anos se mostraram ser grandes amigas. Adriana e Joseane foram para mim, amiga e mãe ao mesmo tempo. Seus elogios surgiam assim como os puxões de orelha, nunca me deixaram para trás não tenho nada a dizer dessa amizade que se construiu ao longo desses anos. Somente gratidão é o que sinto neste momento.

Ao meu pai Antenor Teixeira Lima e à minha mãe Maria Dolores lima. Por me amarem muito, por sempre acreditarem em me e dar-me apoiarem em todas as minhas decisões.

Aos meus irmãos, Lima, Civaldo Teixeira e Carlos Teixeira em especial a minha irmãs, Suely Teixeira e Ana Cleide por me ajudarem em tudo que eu precisei e contribuíram para que eu conseguisse concluir este curso.

As atividades lúdicas podem contribuir para o desenvolvimento Intelectual da criança, Platão ensinava matemática às crianças em forma de jogo e preconizava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados por jogos educativos (AGUIAR, 1998, p. 36).

RESUMO

Este trabalho teve como objetivo analisar as contribuições da ludicidade para o estímulo e desenvolvimento de aprendizagem em uma escola de Sinimbu, localizada no município de Delmiro Gouveia, Alagoas. A metodologia é do tipo qualitativo, a técnica e coleta de dados diz respeito à entrevista semi estruturada realizada com 7 professores do Ensino Fundamental. As informações colhidas no conteúdo da investigação de natureza empírica culminaram no reconhecimento quanto a importância das atividades lúdicas que caracterizam como relevante e significativo o uso da importância da ludicidade para estímulo e desenvolvimento das múltiplas inteligências em uma escola. Os dados coletados e analisados confirmam que a ludicidade é de suma importância para o desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem, nos convidando a refletir quanto ao saber/fazer docente. O lúdico é fundamental para o desenvolvimento das potencialidades das crianças em sua integralidade, considerando-as como sujeito de direitos que possuem especificidades e que, por conseguinte são protagonistas do universo escolar.

Palavras-chave: dia Ludicidade. Aprendizagem. Docente. Educação.

ABSTRACT

This work aimed to analyze the contributions of playfulness to the stimulus and development of learning in a school in sinimbu, located in the municipality of delmiro gouveia, alagoas. The methodology is qualitative, the technique and data collection concerns the semi-structured interview conducted with 7 teachers from the first year of elementary school and early childhood education. The information gathered in the context of research of an empirical nature culminated in the recognition of importance of playful activities that characterize games and play in the intellectual, moral and physical development of children. The research is also related to the statements and quotes that characterize as relevant and significant the use of the importance of playfulness to stimulate and develop the multiple intelligences in a school. The data collected and analyzed confirm that playfulness is of paramount importance for the development of the teaching and learning process, inviting us to reflect on teaching knowledge/doing. Playfulness is fundamental for the development of children's potentialities in their entirety, considering them as subjects of rights that have specificities and that, consequently are protagonists of the school universe.

Keyword: Playfulness Day. Learning. Teacher. Education

Sumário

1 INTRODUÇÃO	10
2 A INFLUÊNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL	13
2.1 Anos Iniciais do ensino Fundamental: ludicidade, jogos e brincadeiras ..	13
2.2 O jogo na concepção de Piaget	17
2.3 O lúdico no processo de ensino e aprendizagem	20
2.4 O papel do professor nas práticas educativas	23
2.5 É possível aprender brincando?	24
3 OBSERVAÇÕES DA ESCOLA CAMPO	27
3.1 Caracterização da escola: relatos de experiência	27
3.2 Entrevistas	29
3.3 Observações	30
3.4 Análise dos dados	36
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	48
REFERÊNCIAS	50
APÊNDICE	52

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem por objetivo discutir sobre a importância da ludicidade como caminho para a aprendizagem e a construção do conhecimento que está sendo cada vez mais utilizada e explorada no contexto dos profissionais da educação. O jogo é um grande aliado no que diz respeito à aprendizagem e formação das crianças dos alunos do ensino fundamental.

O interesse pela temática surgiu a partir da reflexão sobre o brincar e a interação enquanto aspectos fundamentais. Entendemos que as propostas teóricas e metodológicas que foram abordadas tornam-se pertinentes na medida em que apresenta outras perspectivas de prática pedagógica, para professores/as e ressignificando o papel do brincar nessa etapa de ensino. A partir de análises advindas da realidade, acreditamos poder contribuir para a inserção das brincadeiras como elementos constituintes da rotina e não como aspecto fragmentado das ações empreendidas na sala de aula. Desse modo, a proposta desse projeto se dá pela execução de atividades lúdicas com enfoque na aprendizagem, interação e autonomia da criança possibilitando o desenvolvimento integral da mesma de forma significativa, tendo em vista as necessidades físicas, emocionais, afetivas, cognitivas e sociais.

O lúdico promove na criança uma prática educacional e um ensino por meio de jogos. É de suma importância que o professor trabalhe a ludicidade é muito importante, pois visto que nos dias atuais a dúvida de como se trabalha com o lúdico, mas hoje contribuir para a aprendizagem do aluno com aulas mais dinâmicas, fazendo com que o aluno participe, mas, pois, aumenta a vontade de aprender. Um desafio para quem pretende produzir aprendizagem pela qual trafega professor e aluno.

Buscou-se através dos objetivos específicos: Identificar se a escolar de ensino fundamental trabalha com ludicidade; Compreender através de entrevistas com professores e gestores qual as contribuições da ludicidade para o desenvolvimento das múltiplas aprendizagem de alunos do 1º ano ensino fundamental; Descrever como os professores trabalham com a ludicidade; Destacar a importância do lúdico para aquisição das múltiplas habilidades e competências do alunos.

A metodologia utilizada diz respeito ao tipo qualitativa com ênfase em entrevista estruturada realizada com professores do primeiro ano do Ensino Fundamental.

Concomitantemente, constatou-se que as atividades advindas dos recursos pedagógicos usados adequadamente como a ludicidade e o desenvolvimento das múltiplas inteligências tornam a aprendizagem mais significativa e prazerosa para as crianças. A metodologia utilizada foi organizada em torno do projeto a importância da ludicidade para estímulo e desenvolvimento da aprendizagem em uma escola do Sinimbu/Delmiro Gouveia- AL. A investigação foi fundamental de acordo com uma metodologia qualitativa exploratória com aplicação de entrevistas, utilização de questionário com série de perguntas que devem ser respondidas por escrito sem a presença do entrevistador e observação de uma sala de aula de 1º ano, além de compreender e interpretar o comportamento das crianças com análise de dados. Esse processo correrá na rede pública de ensino do município de Delmiro Gouveia- AL, com base nas referências de conclusão do curso.

No intento de alcançar respostas para as indagações referentes ao tema de discurso em questão, o uso da ludicidade no ensino fundamental, realizei com (07) sete docentes do ensino fundamental, da rede municipal de ensino, o instrumento da entrevista para obter a coleta de dados para construção deste relatório de pesquisa (TCC)

A partir da ideia de que os jogos e brincadeiras são atividade sociocultural originam de valores e hábitos de determinado grupo social.

Buscou-se utilizar instrumentos e falar mais próximos da realidade e adaptação de jogos e brincadeiras com a realidade de cada unidade de ensino.

O presente trabalho está estruturado em três seções. O primeiro capítulo trata em e analisar descrever a criança e alunos do ensino fundamental e desenvolvimento. A segunda seção retrata a respeito da educação, jogos e brincadeiras, as bases. O terceiro capítulo descreve o ambiente da sala de aula e o levantamento e análise dos dados da entrevista com professores da escola pública, relacionando com o posicionamento dos teóricos estudados.

Ao final procura-se fazer considerações dos resultados, trazendo algumas reflexões e questionamentos de vivências que contribuir para o desenvolvimento da criança.

2 A INFLUÊNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Vigotsky nos mostra o quanto o lúdico é algo amplo e importante pois passa a ter um olhar mais crítico conhecimento de continuar a trabalhar nos anos iniciais e também no ensino fundamental e que assim possam transformar a realidade em que vivem o lúdico apenas, as ao incluir durante as brincadeiras.

2.1 Anos Iniciais do ensino Fundamental: ludicidade, jogos e brincadeiras

A utilização dos jogos e brincadeiras no processo educativo sem dúvidas promove aprendizagem, havendo a necessidade de construir e resgatar esses recursos didáticos que fazem falta no desenvolvimento das crianças em suas habilidades e em todos os aspectos. Quando a criança se movimenta com prazer, está estimulando o desenvolvimento de habilidades motoras, mentais e sociais, além de proporcionar a recreação. Nesse sentido, o “jogo é para a criança um fim em si mesmo, ele deve ser para nós um meio (de educar), de onde seu nome jogo educativo que toma cada vez mais lugar na linguagem da pedagogia maternal”. (Girard, 1098, p. 199).

Diante de uma série de dúvidas e questionamentos sempre buscamos respostas. Há necessidades de consciência das implicações e das complexidades que envolvem a construção de conhecimento. Para a criança o brincar não apenas um passatempo ou perda de tempo com os adultos jogando. Suas brincadeiras e seus jogos estão relacionados a um aprendizado fundamental, ou seja, por meio dos jogos cada criança em determinada idade, cria uma de indagações a respeito da vida.

Segundo Friedman (2006, p. 170), o brincar já existe na vida das pessoas bem antes das primeiras pesquisas sobre o assunto. E como surgiu esse interesse pelo lúdico? Acredita-se que pela diminuição de espaço físico e temporal destinado a essa atividade, que supostamente tenha sido provocada pelo aparecimento das instituições escolares e pelo incremento da indústria de brinquedos, além da influência da mídia televisiva.

Em relação a jogos, brinquedos, brincadeiras e brincar, são palavras com definição distinta. E Friedman (2006, p. 29), as coloca da seguinte maneira:

- Jogo – designa tanto uma atitude quanto uma atividade estruturada que envolva regras;
- Brinquedo- define o objeto de brincar, suporte para a brincadeira;
- Brincadeiras – refere-se basicamente à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não – estruturadas;
- Brincar – diz respeito à ação lúdica, seja brincadeira, jogo, uso de brinquedos ou outros objetos, do corpo, da música, da are das palavras etc.

Os jogos e as brincadeiras são atividades inerentes ao homem. Durante toda sua infância ela desempenha um papel fundamental na formação e no desenvolvimento físico, emocional e intelectual da criança.

De acordo com Kishimoto (1994) o jogo, vincula-se ao sonho, imaginação, ao pensamento e ao símbolo. A concepção de Kishimoto sobre o homem como ser simbólico, que se constrói coletivamente e cuja capacidade de sonhar, imaginar e jogar com a realidade é fundamental para propor uma nova pedagogia da criança, Kishimoto vê o jogo como gênese da metáfora humana. Ou, talvez, aquilo que nos torna realmente humanos.

A aplicação das atividades lúdicas como instrumento de observação e análise durante as aulas com objetivos de oportunizar situações lúdicas aos alunos que viabilizem situações de escritas significativas, para melhor compreensão da função lúdica no processo de alfabetização. É significativo proporcionar métodos dinâmicos que contribuam no processo educativo. Kant define o lúdico dessa forma:

Os jogos da criança são insubstituível lugar de uma autoaprendizagem por si mesma, em que vemos que se trata de uma cultura livre”... por maior do jogo, a criança aprende a coagir a si mesma, a investir de uma atividade duradoura, a conhecer e a desenvolver as forças do seu corpo (KANT, 1787, p. 255).

Sabemos que os jogos sempre despertam interesse ao ser humano, seja por esporte ou diversão. Um exemplo claro é que entre os primitivos as atividades como: dança, caça, pesca e as lutas eram tidas como motivo de sobrevivência e muitas vezes eram restritas aos divertimentos e ao prazer.

Os jogos que caracterizar a própria cultura eram a educação e a educação representava a sobrevivência.

Platão (437-348) um dos maiores pensadores afirma que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com os jogos criativos praticados em comum pelos dois sexos, sob vigilância e em jardins de crianças e que a educação propriamente dita deveria iniciar-se aos sete anos.

Os jogos das crianças se transformam pouco a pouco em construções adaptadas entre jogos, daí conclui-se em educação das crianças exigem que forneça a criança um material conveniente a fim de que, jogando cheguem a assimilar às realidades intelectuais que sem isso permanecem exteriores a inteligências infantil (Piaget).

Jean Piaget afirma (1971) ser o jogo uma situação de prazer que possibilita o desenvolvimento da imaginação e do intelecto do indivíduo além de facilitar seu processo de socialização e da existência das regras. Segundo eles a criança precisa brincar para desenvolver e manter um equilíbrio com o mundo. Segundo, Piaget, brincando o indivíduo exterioriza conflitos, busca soluções para resolver problemas. Acreditaram-se nesta afirmação de Piaget, podemos aplicar o lúdico, fazendo construir inconscientemente seu conhecimento.

Para Piaget (1973) os jogos o jogo tornara-se mais significativo à medida que a criança desenvolve, pois, a partir da livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstruir objetos, reinventar coisas, o que já se exige uns ais completa. Essa adaptação, que lhe deve ser realizada pela infância consiste numa progressiva da assimilação com acomodação.

Para ele, sendo o homem sujeito de sua própria, toda ação educativa deverá promover o indivíduo sua relação com mundo por meio da consciência crítica, da libertação de sua ação concreta com o objetivo de transformá-lo.

A interdisciplinaridade e seus conceitos são adquiridos com ou tática de ensino e aprendizagem que prepara os alunos para realizarem conteúdo. Mas o que é interdisciplinaridade? E a dimensão e fazer planejamento envolvendo várias disciplinas em uma só, dessa maneira vêm trazendo questões sobre a possibilidade de discutirem as atividades em sala de aula, de modo claro, que aumente nos alunos uma clareza do que está sendo exposto em aula. A importância da interdisciplinaridade aparece com o próprio desenvolvimento técnico científico, que resultou no aparecimento de múltiplos ramos científicos.

A interdisciplinaridade ocupa posição intermediária entre a multe e a transdisciplinaridade, que são disciplinas colaboram entre si, mas tem um significado e conceitos mais complexos, existindo também outras disciplinas que diferenciam sua prática, de forma abrangente.

Sobretudo, as interdisciplinaridades nos anos iniciais contribuem de maneira que as crianças percebam que quando estudam um assunto ou conteúdo específica muitas outras matérias estão envolvidas, nesse contexto de educação, caso é indispensável para o processo de alfabetização e letramento porque, facilita a compreensão. Para Queiroz, Vieira e Silva (2017, p. 1) “as instituições escolares têm um papel importante na formação e desenvolvimento escolar do sujeito”. Porque é no âmbito escolar, que os indivíduos vivenciam essas etapas de sua vida, e certamente aprenderão.

A importância da ludicidade nos anos iniciais do ensino fundamental é essencial no processo de ensino aprendizagem das crianças. A ludicidade no ensino fundamental lida com vários aspectos e fatores que contribuem no desenvolvimento de aprendizagens significativas, pois trabalha o universo de possibilidades da criança, favorecendo seu campo de ação e aprendizagem. Uma vez que, através da brincadeira a criança aprende de forma dinâmica e relevante para sua vida. A ludicidade faz parte da vida humana, assumindo ainda um papel importante nesta fase.

Tratar de ludicidade significa pensar na possibilidade de a criança brincar de forma descompromissada, ou seja, brincando a criança aprende com outras pessoas, além de aprender a compartilhar, cumprir regras e tomar decisões. Dessa maneira, os jogos e as brincadeiras devem ser valorizados na escola, por isso a importância de discutir-se a ludicidade no ensino fundamental, onde mostra que brincar:

É uma importante forma de comunicação, é por meio deste ato que a criança pode reproduzir o seu cotidiano, num mundo de fantasia e imaginação. O ato de brincar possibilita o processo de aprendizagem da criança, pois facilita a reflexão, da autonomia e da criatividade, estabelecendo desta forma uma relação estreita entre jogo e aprendizagem. (FANTECHOLI, 2011. P.2)

Portanto, o lúdico tem por finalidade desenvolver a criança em seu sentido de forma plena, de forma que ela desenvolva-se brincando e comunicando-se com a brincadeira a sua volta. Por isso, é importante que entendamos que brincadeira a partir

da ludicidade no ensino fundamental, proporciona e fornece informações no que diz a respeito da criança.

Nesse sentido, a ludicidade é como um eixo facilitador da aprendizagem espaço escolar.

Friedman (1996, p. 55) diz: “a aprendizagem depende grande parte da motivação: as necessidades e os interesses das crianças são as importantes que qualquer outra razão para que se ligue a uma atividade”. Neste sentido, o educador que se utilizar da ludicidade em seu trabalho atinge com mais facilidade os alunos no seu processo de ensino-aprendizagem.

O que percebemos é que a ludicidade na prática educativa do ensino fundamental faz-se necessário, pois é por meio dela que o aluno pode compreender de forma mais fácil o que é ensinado. Friedman (1996, p. 56)

Há um aspecto ao qual se deve dar especial atenção ao se trabalhar com o jogo de forma mais consciente: o caráter de crianças. Sem esse componente básico, perde-se o sentido de utilização de um instrumento cujo intuito principal é o de resgatar a atividade lúdica, sua espontaneidade e, junto com ela sua importância no desenvolvimento integral das crianças.

Ou seja, a ludicidade em sua prática pedagógica possibilita a criança a resgate novas técnicas e maneiras, e assim contribui também na tentativa de buscar caminhos que levem a superação dos obstáculos que surgem no cotidiano escolar.

É importante ressaltar que a dinâmica promove as brincadeiras no ensino fundamental, fazendo com que o jogo ganhe um significado para a criança. É importante perceber que o jogo não pode perder seu valor essencial que é lúdico no processo de ensino-aprendizagem.

2.2 O jogo na concepção de Piaget

Para Piaget (1978) as origens das manifestações lúdicas acompanham o desenvolvimento da inteligência vinculando-se aos estágios do desenvolvimento cognitivo. Cada etapa do desenvolvimento está relacionada a um tipo de atividade lúdica que se sucede da mesma maneira para todos os indivíduos.

Piaget identifica três grandes tipos de atividades lúdicas que surgem sucessivamente na evolução do brincar infantil: o exercício, o símbolo e a regra.

- (A) Jogos exercício
- (b) jogos simbólicos
- (c) jogos de regra
- (a) o jogo do exercício

Representa a forma inicial do jogo na criança e caracteriza o período sensório-motor do desenvolvimento cognitivo. Manifesta-se na faixa etária de zero a dois anos e acompanha o ser humano durante toda a sua existência – da infância à idade adulta.

A característica principal do jogo de exercício é a repetição de movimentos e ações que exercitam as funções tais como andar, correr, saltar e outras pelo simples prazer funcional.

(b) O jogo simbólico

Tem início com o aparecimento da função simbólica, no final do segundo ano de vida, quando a criança entra na etapa pré-operatório do desenvolvimento cognitivo. Um dos marcos da função simbólica é a habilidade de estabelecer a diferença entre algumas coisas usadas como símbolo e o que ela representa seu significado.

(c) O jogo de regras

Constituem-se os jogos de ser socializados e se manifestam quando, por volta dos quatro anos, acontece um declínio nos jogos simbólicos e a criança começa a se interessar pelas regras. Desenvolvem-se por volta 7/11 anos, caracterizam o estágio operatório-concreto.

A educação lúdica esteve e está presente em todas as épocas, povos no contexto de inúmeras pesquisas, formando hoje uma educação formadora do conhecimento no campo da psicologia e da filosofia, como nas demais áreas do conhecimento.

A importância do brincar é fundamental para o desenvolvimento da criança, principalmente nos primeiros anos de vida, pois à medida que cresce aprende a usar o seu próprio corpo.

Cada vez mais cedo as crianças estão ingressando no ambiente escolar, por isso cabe à escola disponibilizar momentos lúdicos a criança, pois a escola deve ser um espaço seguro onde as crianças possam brincar das crianças correr à vontade. É

através do brincar que a criança constrói sua aprendizagem no mundo em que vive. Brincar livremente, correr, trabalhar suas potencialidades, é brincando que a criança fantasia, aceita desafios e melhora o seu relacionamento com o grupo em que está inserida.

Brincar é uma atividade realizada como plenamente válida em si mesma. Brincando é... Qualquer atividade vivida no presente de sua realização e desempenho modo emocional, sem propósito que lhe seja exterior (MATURAM, 1993).

A criança na idade escolar deve ser vista como um ser global, se que desenvolver-se em todos os aspectos educativos e criativos na organização da sua imagem do corpo vivido e na sua relação com o mundo.

A aprendizagem ou desenvolvimento de habilidades poderá trabalhar com atividades lúdicas, só que não estará promovendo a brincadeira, e sim a atividades pedagógicas de natureza lúdica.

Para Piaget (1970, p. 15) o jogo na escola tem importância quando revestido de seu significado funcional. Por isso, muitas vezes seu uso no ambiente escolar foi negligenciado por ser visto como uma atividade de descanso ou apenas o desgaste de excesso de energia.

O uso de jogos com uma estratégia de intervenção pedagógica no processo de desenvolvimento e aprendizagem de crianças com dificuldades para andar, encontrar seus fundamentos na teoria de Piaget, que descreve e explica o funcionamento de estruturas que possibilitam o conhecimento e também explicita os processos envolvidos na construção de estruturas cada vez mais elaboradas. (BRENELLI, 1996, p. 29)

A criança, ao brincar, aprende que não bastam ter uma ideia nova e divertida, mas é preciso, para pô-lo em prática, as habilidades que a criança desenvolve na descoberta e importância de saber escutar, inclusive para fazer-se ouvir.

Para Oliveira (2008, p. 7) “é brincando que a criança elabora progressivamente o luto pela perda relativa dos cuidados maternos, assim como encontra forças e descobre estratégias para enfrentar o desafio de andar com as próprias pernas e pensar aos poucos com a própria cabeça, assumindo a responsabilidade pelos seus atos”. Segundo ele, pais e educadores que respeitam a necessidade da criança de brincar estará construindo, portanto, os alicerces de uma adolescência mais tranquila

ao criar condições de expressão e comunicação dos próprios sentimentos e visão do mundo.

Segundo Oliveira (2008, p.15), “ao analisarmos o brincar da criança do nascimento aos seis anos, percebemos uma significação especial para a psicologia do desenvolvimento e para a educação, em suas múltiplas ramificações e imbricações, uma vez que”:

O educador que está sempre buscando aperfeiçoar seus conhecimentos sabe que os jogos e brincadeiras fazem parte da vida da criança, pois elas vivem num mundo de fantasias.

2.3 O lúdico no processo de ensino e aprendizagem

A utilização dos jogos e brincadeira educativos com fins pedagógicos da importância desses elementos para situações ensino e aprendizagem e desenvolvimentos das múltiplas inteligências infantis. Por isso apontaremos para como a importância do lúdico e jogos em situações matemáticas no próprio ambiente escolar fato que proporciona a criança desenvolvimento do raciocínio, a construção da noção dos números, a capacidade de dedução e etc.

Trazemos a alfabetização matemática, jogos matemáticos no ensino fundamental para garantir que as crianças façam mais que recita números ou decorar. É preciso que possam. Garantir de conhecimento prévio, proporcionando situações significativas de aprendizagem. O uso dos jogos no ensino da matemática tem o objetivo de fazer com que as crianças gostem de aprender essa disciplina, mudando-a e despertando o interesse para além dos jogos matemáticos, proporcionando a aprendizagem e o processo de alfabetizador por meio da matemática.

É muito importante o lúdico para o aprendizado da criança, no que diz respeito a jogos e brincadeiras infantis que contribui para o desenvolvimento da criança. O lúdico é a forma pela qual a criança interage com o mundo e as coisas à sua volta. Por compreender que a ludicidade está presente em várias atividades do dia-a-dia das crianças, e que ela existe independentemente de seu uso educacional. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, facilita os processos de comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Matemáticos A matemática ao longo dos tempos tem sido uma grande questão problematiza Dora nesse contexto de alfabetização. É importante ressaltar e apresentar a matemática que nos envolve no cotidiano, na sociedade a partir da construção dos conceitos sistematizados pela a escola, buscando relacioná-los aos problemas e situações do dia-a-dia. Portanto, a escola desenvolve ações para transformar e fazer dos jogos matemáticos uma porta de ensino para matemática, que valorize as experiências e vivências em situações anteriores, mostrando sua utilidade prática para a aprendizagem de conceitos matemáticos.

O conhecimento por meio da ludicidade em jogos matemáticos apresentando é muitas vezes de cunho científico e complexo, e esses conhecimentos matemáticos é aplicado em diversas brincadeiras e jogos que possibilita um aprendizado maior que pode ser aplicado em diversos contextos e realidades vivenciadas pelas as crianças. O jogo como atividade de aprendizagem no ensino da matemática, centraremos nossa reflexão sobre a importância da ludicidade no processo de ensino aprendizagem. Nesta perspectiva, os jogos são considerados instrumentos facilitadores da aprendizagem.

Entretanto o jogo e uma atividade de aprendizagem e sua função pedagógica. O jogo de hoje é uma realidade na educação, pois possibilita o aprendizado, desenvolve várias habilidades necessárias à formação do educando. No caso da matemática, as atividades apresentadas pelos os jogos têm sido cada vez mais utilizados, tanto por sua importância metodológica para aproximar os conceitos matemáticos do contexto social dos indivíduos, como para o desenvolvimento de habilidades das múltiplas inteligências que contribuam para a formação.

Perceber que o jogo, como instrumento pedagógico, deve ser utilizado não apenas para proporcionar prazer, mas também como uma função daquilo que deseja desenvolver habilidades de resolução de problemas, proporcionando atingir suas metas. O jogo determinado por suas regras, estabelece um caminho que vai da imaginação a abstração de um conceito matemática.

Ao brincar as crianças apresentam uma maturidade mais aguçada. Assim o jogo bem conduzido e bem planejado pode ser um forte aliado no processo de alfabetização, pois provoca nas crianças uma melhor assimilação dos conteúdos matemáticos. Em se tratando de matemática, não podemos esquecer que ela exige imaginação e não pode ser ensinada, indicando apenas um caminho. Ao utilizar o jogo

nesse processo de ensino e aprendizagem, não se deve estabelecer apenas uma direção, pois o lúdico (jogo) mesmo tendo suas regras, muitas vezes rígidas, requer ideias estratégicas, atitudes e ações que envolvem a criança possibilitando vários caminhos.

Como os jogos permitiriam a criança inventar novos procedimentos, constituem conceitos excelentes para a construção do possível e do necessário. Os possíveis dizem respeito aos diferentes meios de se alcançar o resultado, e a necessidade, à coerência e a integração dos meios em função dos resultados (BRENELLI, 1996, p. 39)

Ao jogar, estimulação, imaginação, não obedecendo a limites. Buscar novos a limites e ações seguindo novos caminhos que possibilitem maior aprendizagem. O contexto apresentado pela ludicidade é um campo muito rico para ações que atinjam os resultados desejados e proporcione um ensino de matemática e muitas habilidades. Ensinar matemática é desenvolver o raciocínio lógico, dedutivo e a criatividade de interpretar e resolver problemas. Os jogos matemáticos, e a própria educação matemática vem buscando alternativas para aumentar a motivação dos alunos para a aprendizagem da matemática. O jogo hoje por sua vez, é visto como instrumento pedagógico para despertar o ensino e aprendizagem da matemática, pois desenvolve autonomia, liderança para solucionar problemas.

O jogo é considerado importante atividade na educação uma vez que permite o desenvolvimento afetivo, motor, intelectual, social, moral. É evidente que o conhecimento matemático que a criança adquire na sua vida cotidiana deve ser sistematizado.

Primeiramente é preciso entender o significado da palavra aprendizagem, para logo após entender a importância que a mesma tem no âmbito escolar e principalmente para criança, pois desde pequena passa por processos que influenciam sua construção e formação enquanto indivíduo.

Vygotsky ressalta a importância do papel da escola e do professor na aprendizagem do aluno e posteriormente no seu desenvolvimento. Pois, os educadores precisam conhecer os direitos da criança e conhecedores desses direitos devem procurar meios para proporcionar a aprendizagem da criança.

[...] a aprendizagem não é, em si mesma, desenvolvimento, mas uma correta organização da aprendizagem da criança conduz ao desenvolvimento mental, ativa todo um grupo de processos de desenvolvimento, e esta ativação não poderia produzir-se sem a aprendizagem. Por isso, a aprendizagem é um momento

intrinsecamente necessário e universal para que se desenvolvam na criança essas características humanas não naturais, mas formadas historicamente (VYGOTSKY, 2001, p. 115).

Assim, ele considera a boa aprendizagem aquela que se adianta e conduz o desenvolvimento, além de valorizar a aprendizagem como promotora do desenvolvimento humano, delega a educação e o ensino um importante papel nesse processo.

No entanto, surge muitas discussões e contradições sobre o conceito de ludicidade, cada estudioso trazendo seu próprio conceito sobre o lúdico, mas é possível perceber que a ludicidade é um campo rico de conhecimento que podem proporcionar uma aprendizagem significativa, pois o lúdico não está apenas na escola, mas na vida e a partir disto que se precisa dá uma maior ênfase sobre o assunto. Vygotsky refere-se à ludicidade como:

Acontece, sendo este baseado na imaginação que conseqüentemente surge da ação, assim a criança imagina, e quando imagina, jogar, pois neste imaginar. É no mundo imaginário e ilusório, presente na criança que o jogo ela cria um mundo de atividades lúdicas que possibilitam a ação do jogo (VYGOTSKY, 1993. p. 18).

Quando a criança imagina ela se permitir entrar no processo de brincar, e posteriormente desenvolvendo inúmeras capacidades, sejam elas motoras, físicas, emocionais, mentais, ou seja, a criança possa aprender se divertindo, desenvolvendo e construindo assim, sua identidade de ser social. Portanto, faz-se necessário um trabalho interdisciplinar com as crianças, principalmente nas instituições escolares.

2.4 O papel do professor nas práticas educativas

Pensar no papel do professor é também pensar nas suas práxis, e em seu trabalho pedagógico. A importância desta reflexão proporcionará uma ação-reflexão sobre o trabalho docente desenvolvido pelos professores e a própria escola e os desafios que ambos enfrentam. Assim, tem-se deixar claro o papel do professor enquanto educador, planejador, elaborador e recriador dessas práxis utilizando-se de recursos variados do conteúdo escolares do cotidiano vivenciado pelo aluno.

Para vygostsky (1987), a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio objeto social, internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção.

O lúdico com certeza deve ser aplicado pelos educadores como forma de levar uma aprendizagem mais dinâmica e prazerosa e relevante por meio de jogos e brincadeiras. Uma maneira diferente mas que tá dando certo respeitando a criança no seu espaço e no seu brincar de criar, construir e desconstruir.

O papel do professor e da escola frente à formação do educando no processo de ensino aprendizagem, vem ao longo do tempo, gerando discussões sobre a importância de ressaltar práticas educativas do docente, levando os conhecimentos que seus alunos já trazem de casa e de seu meio social, ou seja, seus conhecimentos prévios. Libâneo (1998, p. 29) diz:

O professor medeia à relação ativa do aluno com a matéria, inclusive os conteúdos próprios de sua disciplina, mas considerando o conhecimento, a experiência e o significado que o aluno traz à sala de aula, seu potencial cognitivo, sua. Capacidade e interesse, seu procedimento de pensar, se o modo de trabalhar.

Ou seja ,é fundamental levar em conta todos os conhecimentos prévios que os alunos trazem. Hoje o professor não deve ser só mero transmissor de informações, ou que aprende no ambiente acadêmico o que vai ser ensinados aos alunos, mas um professor que produza o conhecimento em sintonia como seus alunos. Conhecer o aluno faz parte do papel desempenhando, pelo professor pelo fato de que ele necessita saber o que ensinar, para quem ensinar, ou seja, como o aluno vai o aprender na escola, isso é importante na prática educativa do professor. Kenski (2001, p. 103) diz:

O papel do professor em todas as épocas é de ser o arauto permanente das inovações existentes. Ensinar é fazer conhecido o desconhecido. Agente das inovações por excelência o professor aproxima o aprendiz das novidades, descobertas, informações e notícias orientadas para a efetivação da aprendizagem.

Percebemos o professor como mediador entre o aluno e o conhecimento a ser trabalhado e construído, ou seja, deve conceber estratégias de ensino que visam ensinar e aprender. O professor precisa desenvolver capacidades, reconhecer as transformações e atender as diversidades e necessidades existentes na sala de aula e no cotidiano escolar.

2.5 É possível aprender brincando?

Entendemos que criança é um ser humano, que está vivenciando uma fase da infância, ou seja, infância é um dos principais momentos pelos quais ela passa e começa a se descobrir como sujeito. E nesse processo cabe a todos os envolvidos da comunidade escolar proporcionar meios lúdicos que legitimem o desenvolvimento cognitivo e afetivo e suas habilidades.

A educação lúdica, na sua essência, além de contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática enquanto investe em uma produção cheia de conhecimento. A sua prática exige a participação franca criativa, livre crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 1994, p. 41).

Quando mencionado o lúdico, é pertinente reconhecer que ela por si só, já traz grandes significados, sobretudo quando é citado o olhar da criança para além da ludicidade, é trabalhado essa temática que tem princípios norteadores para a construção do processo de ensino- aprendizagem da criança. Falar do olhar infantil sobre a ludicidade é pensar logo de imediato em brincadeiras, no brincar, porque não é preciso ter brinquedos caros ou baratos para imaginar/criar diversas situações, pois através de objetos que para o adulto não tenham valor, para a criança tem vários significados e é nessa perspectiva que surge uma inquietação, é possível aprender brincando? Sim, é possível. Porque uma coisa é a criança ouvir o que o professor diz, outro fato bem diferente é o sujeito perceber através do contato físico com o objeto, para a criança é fácil compreender.

Para Vygotsky (1987), a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio objeto social internalizando o conhecimento advindo de com o processo de construção.

O lúdico com certeza poderá ser usado pelos educadores com várias formas de provocar uma aprendizagem mais prazerosa e significativa, por meio de jogos, Brincadeiras.

Kramer (2003, p.17) diz:

Atuar como as crianças com esse olhar significa agir com a própria condição humana, com a história humana. Desvelando o real, subvertendo a aparente ordem natural das coisas, as crianças falam não só do seu mundo e de sua ótica de crianças, mas também do

mundo adulto, da sociedade contemporânea. Imbuir-se desse olhar infantil crítico, que vira as coisas pelo avesso, que desmonta brinquedos, desmancha construções, dá volta à costura do mundo, é aprender com as crianças e não se deixar infantilizar. Conhecer a infância e as crianças favorece que o humano continue sendo sujeito crítico da história que ele produz (e que o produz). Sendo humano, esse processo é marcado por contradições: podemos aprender com as crianças a crítica, a brincadeira, a virar as coisas do mundo pelo avesso.

E nessa perspectiva, precisamos ter um olhar mais atento a criança, oportunizando e dando mais credibilidade, pois são seres que pensam e sentem, e para além disso tem seu jeito peculiar de perceber tudo o que está a sua volta.

3 OBSERVAÇÕES DA ESCOLA CAMPO

3.1 Caracterização da escola: relatos de experiência

No dia 26 de setembro de 2019 realizei o primeiro contato com a instituição escolhida para a observação. A saber foi à escola de Educação Básica José Correia dos Santos, localizada no Povoado Sinimbu, no qual resido, município de Delmiro Gouveia-Alagoas. As crianças que compõem a turma de alunos, de um modo geral moram no distrito sinimbu e nos povoados, circo vizinhos. Para a criança o brincar está entre o imaginário e a realidade.

Nas atividades são várias áreas de estudo como artes com produção de desenho, pinturas, colagem, matemática com formas geométricas números, português com letras do alfabeto etc.

Em sala, a leitura é estimulada com momentos da contação de histórias, a professora costuma interagir, inclusive algumas crianças de relembram de algumas histórias que já foram contadas no decorrer do ano letivo. O jogo é importante por ser um procedimento de real valor no desenvolvimento da criança.

Barbosa (2001) alerta para o fato que possibilitamos sempre o contato com o outro, permitindo experiências múltiplas e o desenvolvimento das festinhas linguagens.

Neste primeiro momento e dos dias seguintes de observação, procurei colher informações, junto da gestão escolar e conforme as minhas análises, sobre as características estruturas administrativa e pedagógicas da instituição para compor o presente trabalho e para o meu entendimento diante de como se constituiu um espaço destinado à aprendizagem.

Ao fazer um levantamento de como se deu o nome da escola intuir que este foi escolhido pelo prefeito da época José Serpa de Meneses, mais precisamente em 1982, momento em que a escola estava sendo construída para homenagear uma pessoa ilustre do povoado Sinimbu, no qual José Correia dos Santos, pai do vereador Luiz de Dom, um grande amigo seu. Deste período de a atualidade a escola passou

por inúmeras transformações no seu sistema de ensino na grande curricular, no quadro de funcionários e por reformas na sua estrutura física.

O Distrito Sinimbu tem como padroeira nossa senhora do Carmo, sua novena acontece no mês de julho, trazendo para o distrito muitos turistas e visitantes.

A escola é subordinada à secretaria municipal de educação (SEMED) de Delmiro Gouveia – AL e, é localizada no centro do povoado Sinimbu, o que facilitará o acesso para todos os moradores, seja do próprio município ou seja dos municípios circunvizinhos. A instituição comporta as seguintes etapas (pré-escola), o ensino fundamental com os anos iniciais (1º ao 5ºano), e nos anos finais (6º ao 9ºano), e a educação de jovens e adultos (EJA), funcionando entre os turnos matutinos e vespertino.

As instalações da escola se dá no espaço físico com uma estrutura ampla, possuindo sete salas de aula, uma sala de professores, uma secretaria, uma sala de recursos para educação especial, uma cantina, um depósito de merenda, uma área de serviços gerais, quatro banheiros (sendo um dos professores, um dos visitantes e dois para os alunos). Não possui sala de direção e nem coordenação, sendo utilizada a sala dos professores também como espaço para esses fins. Também não possui quadra esportiva, sendo vista pela gestão como uma problemática a ser resolvido, dado que pela falta de uma quadra esportiva os alunos quando brincam no pátio, acabam quebrando lâmpadas e telhados por falta de um local adequado. Mas há dois pátios cobertos para recreação das crianças, as únicas áreas, onde os alunos correm, brincam de bola, corda, corrida, etc.

O estado de conservação do ambiente escola é muito bom, bem como a higienização também que pude analisar tanto pelas salas aulas como nos corredores e pátios sem falar nos rossios (espaço de gramado que envolvem o ambiente escolar, que agora está todo cimentado para recreação), que por exemplo, é varrido todos os dias.

Os equipamentos existente na escola, que vem contribuir para desenvolvimento de um bom trabalho pedagógico, são: data show, uma TV, um DVD, uma caixa de som, um microfone, um aparelho mimeógrafo, um computador com impressora.

A relação professor x corpo administrativo é boa e percebe ser bastante organizada virá que tem diálogo e compreensão entre ambas as partes, além de bom

relacionamento para as partes. O relacionamento professor x professor também é muito bom, pois nele há troca de conhecimento, compartilhando ideias, soluções para desenvolver um bom planejamento que possa alcançar os objetivos propostos. Considerei também bom, o relacionamento professor x aluno visto que os docentes procuram sempre um trabalho pedagógico que visa primeiramente atender as necessidades dos alunos; além de procurar integrar sempre com as crianças para além da sala de aula, buscando também fazer referência do que é ensinado ao que é vivido na realidade de cada aluno.

3.2 Entrevistas

No processo de alcançar respostas para as minhas indagações referente ao tema de discurso em questão, a importância da ludicidade para estímulo e desenvolvimento da aprendizagem em uma escola do Sinimbu Delmiro Gouveia – AL, realizei com 07 docentes da rede municipal de ensino, o instrumento da entrevista para obter a coleta de dados para construção desse relatório de pesquisa.

Sendo ela do ponto de vista qualitativo, esta que tem como objetivo explorar informações mais subjetivas, levando em consideração as particularidades dos entrevistados em uma análise ampla e não – mensurável ou quando quantificável, ela é apresentada em forma de relatório aprofundados, destacando trechos de entrevistas, frases e opiniões mais relevante encontrados durante a pesquisa e questionamento que fiz a alguns docentes. Então, para isto utilizei a entrevista semiestruturada, já que a mesma apresenta certo grau de estruturação e se guia por uma relação de pontos interesses que o entrevistador vai explorando ao longo da sua pesquisa.

Deste modo, a entrevista que utilizei serviu de guia para obter através das falas e escrita dos participantes, as respostas para que busquei compreender. No roteiro planejado, com perguntas guias, questioneei, Que atividades lúdicas são trabalhadas com frequência em sua sala de aula? Qual a contribuição do brincar como estratégia pedagógica para o estímulo das múltiplas inteligências? No dia a dia como o lúdico é trabalhado na escola ou instituição de ensino? E como a escola deve agir para prover esse processo? Quais recursos são necessários para trabalhar com o lúdico na sua

sala de aula? Os jogos e brincadeiras são bem aceitos pelas crianças? Na sua opinião qual o grande desafio de trabalhar com jogos e brincadeiras.

Para que a educação exerça o seu papel e valor significativo no processo de aprendizagem da criança, onde a realidade e a percepção do sujeito possibilitem compreender melhor a brincadeira. O uso da brincadeira em sala de aula, tem a finalidade de formar cidadão críticos, que possam transformar a realidade em que vivem em constantes mudanças.

3.3 Observações

O primeiro dia foi muito acolhedor para todos que fazem parte do corpo docente da instituição de ensino escolhida, para a observação que acontecerá em uma turma do primeiro ano.

A observação da sala de aula é de suma importância para podemos entender os jogos e brincadeiras no desenvolvimento infantil no processo de ensino aprendizagem. A observação da sala de aula aconteceu do dia 26 a 30 de agosto de 2019. Em uma turma do 1º ano do ensino fundamental I, turno matutino da escola municipal José Correia dos Santos da professora L, a sala tem 26 alunos com o desenvolvimento exemplar, com (11) onze meninas e (15) quinze meninos no total de (26) vinte e seis alunos. Desses alunos 1 autista e dois com síndrome de down, uma sala normal nem grande nem pequena com espaço suficiente para os alunos se locomoverem com facilidade em sala com cartazes fixado em um quadro extra que a sala tem e nas parede também (alfabeto, números, nome dos alunos, como está o dia etc) possuir dois quadros um branco e outro verde dois ventiladores e um ar condicionado e também uma estante para a professora guardar os materiais de uso do dia a dia.

As imagens e informações que compõem a sala de aula estão mostrando as crianças a gostar do ambiente escolar.

No dia 26/08/2019, de Agosto foi o meu primeiro dia de observação, cada observação tem a duração de quatro horas e trinta minutos, a professora iniciou a aula com uma oração e logo a pós como esta o tempo, uma leitura e roda de conversa com todos contribuindo para esta pesquisa. Alunos os instigados a participar, todos sentados e estabelecendo a rotina, passou uma atividade escrita no quadro. A escola

possui jogos pedagógicos com o objetivo de desenvolver habilidades de leitura e escrita para complementar a aprendizagem do aluno. Ela utiliza a ludicidade em todas as aulas, às vezes a professora organiza os alunos em dupla para facilitar o processo de mediação dos alunos.

A professora regente passa a maior parte do tempo com a turma quatro dias por semana, tem uma menina que auxilia que ajuda a professora regente cuidar do aluno que tem autismo e em tudo que ela precisa, na terça-feira a tarde é dia de planejamento semanal para os professores que lecionar na parte da manhã, sua folga e na quarta – feira, tem um professor coringa que substitui cada professor em um dia da semana, só na parte da manhã que esse professor dá aula e está cada dia em sala diferente compartilhando conhecimento com as crianças.

Neste sentido os participantes da pesquisa são sete (07), pedagogos que lecionam na Escola Municipal de Educação Básica José Correia dos Santos, ambos pertencente ao povoado Sinimbu, Município de Delmiro Gouveia, Alagoas. Neste relatório, não irei expor o nome dos professores, por princípios éticos, apenas tratarei no decorrer do presente relatório, com as iniciais dos nomes dos mesmos. Entre os sete participantes, três delas possuem especialização em alfabetização e letramento, duas psicopedagogia e as duas em pedagogia. É importante frisar, que todos os participantes estão atuando ou já atuaram

O local onde aconteceu a realização da entrevista foi a instituição escolar José Correia dos Santos foi o local escolhido pois ali era mais fácil para todos se encontrar no local todas as manhãs. O processo de coleta de dados com entrevista com os docentes.

Em vista disso, no desenvolvimento deste relatório, destacarei trechos da entrevista, como forma de citação direta, utilizando o uso das aspas para indicar que as frases em ênfase, será descritas em conformidade com a maneira que os participantes se puseram na entrevista, e também como pretensão de fazer um texto descritivo intercificando as respostas e ideias na concepção deles, sobre a importância da ludicidade no ensino fundamental I. Em alguns momentos mencionarei qual educador que se posicionou diante do questionário da entrevista, no processo de coleta de dados.

Os jogos e brincadeiras são instrumento que sempre estão presente nas mais diversas organizações sociais. Em qualquer esfera seja ela política, social ou

educacional para organizar o tempo e como trabalhar as múltiplas inteligências das crianças, para definir o que será trabalhado em sala de aula. Diante disto para entender como o lúdico e trabalhador nos espaços escolares e analisar as narrativas dos docentes presentes neste trabalho de pesquisa.

É no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e somente sendo criativo que o indivíduo descobre o seu eu (self) (WINNICOTT, 1975, p. 84).

Desta forma, os professores que trabalha com atividades lúdicas serão sempre lembrada pelos seus alunos, o lúdico é uma maneira prazerosa de aprender. É possível estimular a criança a perceber que há muitas maneiras de captar e expressar sentimentos.

Esses dias de observação foi de suma importância para o desenvolvimento e compreensão de como cada docente trabalha com a ludicidade no dia a dia da sala de aula, buscando aprimora seus conhecimentos. Especialmente alunos onde se inicia a vida escolar, é considerável que o professor trabalhe com o lúdico para que a criança tenha oportunidade de jogar, brincar, mas gostoso aprende brincando e convivendo com outras pessoas. É importante que o educador, aprende como se dá a relação entre as crianças, percebam como elas se posicionam diante do diferente que transcendem da sala de aula para a vida. Para que a criança tenha maior desempenho em suas atividades, é necessário que a brincadeira e o jogo seja voltado para o desenvolvimento da concentração.

Diário de campo 26/08/2019 (segunda-feira)

Turma: 1º ano

Números de alunos: 23

No dia 26 de agosto foi o meu primeiro dia de observação, na escola de Educação Básica José Correia dos Santos, em uma turma do primeiro ano do ensino fundamental, a ansiedade batia forte, pois não sabia como as crianças iam me receber o que iam achar de uma professora a mais na sala de aula. Mas pra minha surpresa fui muito bem recebida tanto pelas crianças quanto pela professora e pela auxiliar e os demais que fazem parte do corpo docente.

O dia iniciou-se com a minha apresentação professora estagiaria (observação), em seguida houve a oração inicial com a oração do "Pai Nosso e do Santo anjo" a professora fez a acolhida e perguntou como foi o fim de semana de todos e como estava o tempo e logo após fez a chamada.

Foi realizado o levantamento de hipóteses da história que ia ser atrás da porta da autora Ruth Rocha, trabalhou a leitura do livro, em roda de conversa foi levantando alguns questionamento sobre o tema, se gostaram, de que gostaram, fiquei surpreendida com a capacidade de compreensão das crianças sobre o tema abordado.

No decorrer da aula a professora falou sobre o projeto Alagoa Nossa Terra, para refrescar a memória dos alunos, logo em seguida fez uma tarefa no quadro e exercício para todos copiar. Chegando o momento do intervalo todos saíram para o pátio e foi servido o lanche para todos os alunos, alguns não comem por não gosta e outros por levarem de casa seu próprio lanche. Logo após todos foram brincar no pátio da escola, quando terminar o intervalo a professora espera cinco minutos para que todos bebam água e vão ao banheiro e retorne a sala de aula, ela entrega uma tarefa xerografada falando sobre a história de Alagoas, e com essa e outras que vão ser trabalhadas vai confeccionar um álbum com as crianças que será entregue aos pais no final do projeto, foi encerrado esse momento e todos organizaram seus materiais para esperar os pais chegarem. Assim encerram mas um dia observação.

Diário de campo 27/08/2019 (terça-feira)

No dia 27 de agosto de 2019 iniciou-se mas um dia de observação da turma a professora iniciou a aula com uma oração do Pai Nosso e o santo anjo, com todas as crianças em pé, como está o dia e perguntou para os alunos quem lembrava o nome do projeto que estava sendo trabalhado nas aulas anteriores, falou sobre a bandeira e suas cores o que representava cada uma das cores na bandeira com uma tarefa xerografada. Foi realizada a leitura "Marcelo o menino sem noção" da autora Andreia M. Duarte que tinha como foco o *bullying*.

O relato da leitura se deu com todos sentados em suas carteiras, foi questionado se os alunos conheciam o tema proposto, e diante das respostas apresentadas, percebi que os alunos sabiam o que era *bullying*, porém não tinha

familiaridade com a palavra. Porém a professora explanou sobre o assunto abordando, apresentando alguns trechos da leitura, chegando o momento do intervalo fui ao pátio para observá-los como se comportavam durante o intervalo, brincaram muito e muito respeito entre as crianças.

Ao retornarem a sala a professora averiguou as tarefas que foram levadas para casa. A docente deu continuidade a aula explicando as formas geométricas utilizando o livro didático como recurso e suporte para melhor entendimento com exemplos no quadro falando sobre cada um e logo após a confecção de cartazes divididos as crianças da turma em duas equipes para apresentação dos cartazes em sala.

A professora saiu alguns minutos da sala com os alunos que ia apresentar o projeto me pediu para ficar olhando os que não ia apresentar, a turma se comportou muito bem sem a presença da docente.

O comportamento da turma foi positivo, participativo e a professora conseguiu trabalhar bem o que tinha planejado.

Diário de campo 28/08/2019 (quarta-feira)

O professor iniciou a aula do dia 28 de agosto com todos de pé uma oração, perguntando como eles, passaram o dia, e o que fizeram em casa, seguida realizou o calendário qual a data e o dia da semana e como estava o tempo. Realizou a chamada de forma dinâmica, feita da seguinte forma: chamados todos a frente para fazer um círculo e ver quem estava faltando se estava todos os alunos, em seguida voltaram para seus lugares para ouvir a leitura a tartaruga e a lebre a docente explorando os aspectos do livro capa, as figuras e outros elementos e tarefa xerografada.

No momento do lanche tudo ocorreu de forma bem tranquila todos comeram e repetiram na sequência, retornaram a sala de aula.

No segundo momento a confecção de um cartaz com toda a turma dividida em duas equipe sobre o tema paisagens. Já próximo do horário da saída, os pais ou responsáveis começaram a chegar pra pegar os alunos.

Diário de campo 29/08/2019 (quinta-feira)

Na quinta-feira dia 29 de agosto, cheguei à escola e as crianças estavam chegando com os seus pais para da inicio a mas um dia de observação, tocou o sinal de entrada e alguns pais continuavam em sala para conversa com a professora sobre o projeto, mas aos poucos foram saindo, em seguida a professora fez a oração “Pai Nosso e o santo anjo”, como está o dia no decorrer da chamada alguns alunos conversam, outros brincavam a professora pede silêncio e deu continuidade a chamada. a leitura do dia foi “o peixe e o passarinho” a medida que ia narrando a história mostravam as imagens para os alunos ao término fez algumas indagações sobre o que foi discutido no dia. Durante a roda de conversa ela abordou o assunto inclusão somos diferentes, porém iguais, algumas crianças são portadoras de necessidades especiais, entretanto não as tornam diferentes nem incapazes em relação a outros indivíduos. Explicou o assunto ortografia ch, lh. Chegando a hora do intervalo ocorreu de forma tranquila, ao retornarmos pra sala, passou uma atividade xerografada.

Todos os dias a docente tira dez minutos para ensaiar o projeto (Alagoas Nossa Terra) para apresentar no pátio da escola.

Diário de campo 30/08/2019 (sexta-feira)

Sexta-feira dia 30 de agosto meu último dia de observação, a professora entrou e deu bom dia pra todos como de costume fez a oração como de costume fez a oração do pai nosso com todos os alunos e como está o dia e a chamada. Foi trabalhada a leitura do livro “Eu queria ter” com algumas indagações após a leitura, dando continuidade atividade do dia foi um trabalho em dupla sobre as formas geométricas e tarefa copiada no quadro. Em seguida a professora fez o reconto da história junto com a auxiliar, as crianças adoraram. A brincadeira foi muito instigante por que a professora escolheu as duplas de crianças para que não ficasse as mesmas.

No momento do lanche mas uma vez foi tranquilo todos comeram, alguns dividiram com o colega o lanche que levou de casa. Ao retornamos a sala a professora entregou uma atividade o projeto envolvendo todas as disciplinas do dia de pintura.

Durante as atividades do projeto as crianças tiveram momento de prazer e descobertas.

Para finalizar o dia agradecer a turma pela recepção e como foi gratificante passar essa semana com vocês não só os alunos mas todos que fazem a escola José Correia em especial a professora e convidou, no dia que eu quiser e poder voltar pra fazer uma visita a turma que serei muito bem vinda. Após os alunos guardaram seus materiais aguardando a chegada de seus pais.

3.4 Análise dos dados

Depois de ter realizado pesquisa com os da Escola de Educação Básica José Correia dos Santos, constituiu-se um quadro para analisar as respostas obtidas por cada questão respondida. Objetivando realizar a análise das respostas obtidas dos docentes da educação. Pode-se observar que todos os docentes trabalham com atividades lúdicas para tocar e conquistar os alunos, a colaborar para a construção do conhecimento.

O questionário proporcionar um melhor domínio sobre as perguntas e respostas dadas pelos profissionais da educação (Professores, Diretores e Coordenadores) da pesquisa a pesquisa foi entregue a (07) docentes do ensino fundamental com (06) seis questões que foram respondidas sem contar com a companhia do pesquisador. Os jogos e brincadeiras assim como qualquer outro conteúdo tem seu objetivo, deve ser planejado pelo docente, pois são importantes ferramentas mediadoras da aprendizagem da criança e devem ser bem utilizadas para contribuir na aprendizagem.

Os jogos e brincadeiras assim como qualquer outro conteúdo tem seu objetivo, deve ser planejado pelo docente, pois são importantes ferramentas mediadoras da aprendizagem da criança e deve ser bem utilizadas para contribuir na aprendizagem.

A verdadeira aprendizagem não se faz apenas copiando ou prestando atenção mas sim no brincar que ampliar as possibilidades de aprender da criança e de construir o conhecimento sobre o assunto abordado. A partir das indagações propostas analisar os dados da pesquisa de campo.

Segundo Kishimoto (1996, p. 38) a brincadeira tem a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de

brincar. A brincadeira garante a presença do lúdico na situação imaginária. Jogos e brincadeiras como ferramenta de ensino e aprendizagem em uma escola de sinimbu.

Nesta pesquisa, buscou-se a investigação da prática pedagógica dos professores que trabalham com ações lúdicas no processo de ensino aprendizagem em sala de aula. Os procedimentos proceder à pesquisa foi por meio de termo de consentimento sendo realizada uma visita a instituição escolar para autorização da pesquisa a diretora para observa uma sala de aula.

A pesquisa iniciou-se no dia 26 de agosto de 2019, com duração de uma semana, em uma sala de aula. O primeiro dia foi muito acolhedor por todos que fazem parte do corpo docente da instituição escolhida, aconteceu em uma turma do primeiro ano das series iniciais. Na observação da sala foi diagnosticado que o professor trabalhar com o lúdico através de jogos e brincadeiras para alcançar a aprendizagem das crianças.

A pesquisa foi entregue a sete docentes, sendo quatro professores, dois diretores e um coordenador. Os professores entrevistados apresentam características excelentes de todos graduados em pedagogia.

Tanto a pesquisa quanto a observação da turma iniciaram-se no dia vinte e seis de agosto de 2019, com duração de uma semana, em sala de aula

A diretora N tem magistério há mais de vinte anos, possui graduação em pedagogia e pós-graduada em alfabetização, tem dois anos e dez meses na direção da escola. Já o diretor adjunto C, tem vinte e seis anos de magistério, graduado em pedagogia e pós-graduado em artes ambos assumiram a direção recentemente. A coordenadora E, tem vinte e cinco anos de magistério, possui graduação e pós-graduada em alfabetização e letramento. A docente L tem mais de vinte anos lecionando com seis nesta área de ensino, possui graduação em pedagogia e pós-graduada em alfabetização. A professora H, possui magistério há quinze anos, especialização em letras ou ciências da religião ou biologia.

Em seguida, decorreu a observação da sala de aulas, em um a turma do primeiro ano das sereis iniciais. Depois de ter realizado a pesquisa de campo com os professores, diretores e a coordenadora. Farei um quadro para analisar as respostas obtidas por cada docente fazendo um quadro com perguntas e respostas dos professores. Pode-se observar que todos os docentes trabalham com atividades

lúdicas para tocar e conquistar os alunos, e colabora para construção de conhecimento.

A fim de coletar informações necessárias para a pesquisa, foi questionado aos entrevistados com relação às atividades lúdicas para que são trabalhadas em sala, objetivando as seguintes respostas:

Quadro um: atividades lúdicas

Entrevista /Pergunta 1º	Que atividades lúdicas são trabalhadas com frequências em sua sala de aula?
Professora -1	São desenvolvidas na rotina diárias, jogos e brincadeiras com objetivos.
Professora- 2	Bingos de letras e números; dominós de animais, profissões, etc.
Professora- 3	São desenvolvidos jogos e brincadeiras com vários objetivos e finalidades.
Professora- 4	Desenho e pintura a dedo; massa de modelar; dado divertido; caixa surpresa, pega-pega; esconde-esconde; casinha; cotações de histórias; jogos de tabuleiro, entre outros.
Diretora- 1	Bingos, jogos, circuito e adivinhas.
Diretor- 2	Jogos infantis e juvenis; competição entre equipes, brincadeiras, danças, peças teatrais, etc.
Coordenadora	Atividades físicas, jogos matemáticos, geométricos, gramáticos e educativos.

Fonte: arquivo pessoal do pesquisador

Diante das falas dos docentes trabalharem com o lúdico e orientarem as brincadeiras e jogos de uma forma, mas divertida, ressalta também que é importante para criança ter acesso a vários jogos pensando em proporcionar as crianças momentos de descontração é aprendizagem. Percebe-se que de acordo com a maioria dos entrevistados a ludicidade e muito bem vista para desperta o interesse das crianças, promovendo os processos de socialização e descobertas do mundo. O compromisso de inovação a proposta pedagógica com objetivo compartilhado no espaço escolar.

Almeida (1994, p. 41), esclarece que a educação lúdica, na sua essência, além de contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integra-se ao mais alto espírito

de uma prática democrática enquanto investe em uma produção séria do conhecimento.

As atividades lúdicas auxiliam na aprendizagem da criança desenvolvendo-se o raciocínio lógico, o lúdico com certeza poderá ser usado pelos educadores como forma de provocar uma aprendizagem, mas prazerosa e significativa por meios de jogos e brincadeiras e transmissão de conhecimento com várias atividades.

É de grande importância para o professor para o conceder à criança momentos de alegria, brincadeiras utilizando o lúdico como ferramenta pedagógica, além de discutir questões relativas a jogos em processo de formação da criança estabelecendo relações de imaginação. Compreender como a brincadeira é concebida e efetivada no ambiente escolar, em diferentes concepções e formas de explicar o jogo, ou melhor, na interconexão dos conteúdos do processo escolar.

Perguntou-se com relação à contribuição do brincar como estratégia de ensino para estimular a criança os entrevistados responderam:

Quadro 2: contribuição do brincar

Pergunta de número /2º	Qual a contribuição do brincar como estratégia pedagógica para estímulo das múltiplas inteligências?
Professor- 1	As contribuições são muitas, pois o lúdico estimula bastante na aprendizagem buscando de forma dinâmica capacidades cognitivas.
Professor- 2	O brincar faz parte da educação, porque é brincando que se aprende, pois não é papel da educação alfabetizar.
Professor- 3	O lúdico estimula o pensamento, desenvolve a inteligência e propicia situações de aprendizagem ampliando de forma dinâmica suas capacidades cognitivas.
Professor- 4	Cada brincadeira tem contribuição para o crescimento e o desenvolvimento infantil. O estímulo de acordo com as diferentes ações usadas na execução das atividades.
Diretora- 1	O brincar proporciona um meio de estabelecer a aprendizagem para contribuir para interação do indivíduo na sociedade.
Diretor 2	Contribui com a formação individual de cada aluno permitindo desenvolvimento global: motor, físico, emocional, cognitivo e

	intelectual, tudo isso de forma divertida e prazerosa.
Coordenadora	São muitas as contribuições do brincar, é através dos jogos e brincadeiras que as crianças desenvolvem os aspectos físicos e cognitivos, a criança socializa e interage com pessoas e com o meio.

Fonte: arquivo pessoal da pesquisadora

Portanto, compreende-se que a verdadeira aprendizagem não se faz apenas copiando ou prestando atenção, mas sim no brincar que amplia as possibilidades de aprender da criança e de construir o conhecimento. Que é uma forte ligação entre o jogo e a brincadeira para estimular a criança ter o prazer de aprender brincando. Já a brincadeira é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras de um jogo, ao mergulhar na ação lúdica, podendo se dizer que é o lúdico em ação. (KISHIMOTO, 2003, p.21)

Segundo Kishimoto (1996, p. 38), a brincadeira tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar. A brincadeira garante a presença do lúdico da situação imaginária.

O brincar é cada vez mais utilizado pelo docente em suas aulas, para ampliar e proporcionar à maioria das crianças um tempo maior no convívio escolar. Assim conhecer, estimular sua criatividade, totalidade e o tempo da criança e dessa forma contribuir e desenvolver as múltiplas inteligências oportunizando atividades que favoreçam o desenvolvimento da criança entre o sujeito e o objeto. Destacamos a importância das brincadeiras, pois não podemos entender qualquer concepção de jogo sem levarmos em consideração a criança.

Brincar é, por tanto, uma experiência maravilhosa na vida da criança internalizando o conhecimento de um processo de construção. É divertir em todas as etapas que compõem este processo, inclusive no ato de errar, pois a possibilidade de errar é uma das melhores partes do ato de brincar, uma vez que esse se torna desafiadora, e é o desafio que move a brincadeira (ANDRADE, 2013, p.19).

Ao fazer alguns questionamentos aos entrevistados percebe-se as seguintes indagações sobre o dia-a-dia em sala de aula:

Quadro 3: o lúdico no dia a dia

Pergunta de número 3 ^o	No dia a dia como o lúdico é trabalhado na escola? E como a escola deve agir para prover esse processo
Professora- 1	É trabalhando em vários momentos com jogos pedagógicos no qual é fundamental tanto para o aluno ter prazer, quanto para o professor ter seu objetivo atingido.
Professora- 2	A escola está começando a se adequada, comprando novos materiais voltados para educação de crianças.
Professora-3	É trabalhado em diversos momentos e situações e para que esse trabalho seja eficiente e prazeroso é fundamental que o professor tenha clareza dos objetivos que almeja atingir.
Professora-4	São trabalhadas em várias ocasiões devido à sua interdisciplinaridade. Trazendo possibilidades e benefícios às crianças, no seu desenvolvimento em vários aspectos, favorecendo seu crescimento, sua socialização e aprendizagem.
Diretora-1	O lúdico é trabalhado na escola através de jogos com o objetivo de estabelecer regras a serem cumpridas. A escola deve agir ofertando recursos existentes e espaço para atividades.
Diretor- 2	É trabalhado de forma cotidiana com o objetivo de deixar as aulas mais dinâmicas e divertidas. A escola procura sempre buscar recursos para as atividades serem desenvolvidas.
Coordenadora	É trabalhado através de vídeos, jogos pedagógicos, blocos lógicos, quebra-cabeça entre outros. A escola dispõe de uma boa qualidade de materiais lúdicos pedagógicos.

Fonte: Arquivo pessoal da pesquisadora

Desta forma percebe-se que os professores escolhem os jogos e brincadeiras, mas fáceis para serem realizados pelos alunos, mas também contribui para aulas dinâmicas, que levem a aprendizagem e assim possam eles mesmos possam escolher do que querem brincar, expondo suas escolhas. Dessa maneira a aprendizagem ocorre de forma natural. Pois através das atividades lúdicas as crianças podem explorar tudo que está ao seu redor.

Brincar é uma atividade que facilita o desenvolvimento físico, cognitivo, psicológico, estimula o desenvolvimento intelectual, possibilita as aprendizagens. Mas conceituar o termo não é tarefa fácil. Kishimoto salienta que é muito complexo definir jogo, brinquedo e brincadeira. Uma mesma conduta pode ser jogo ou não jogo em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído. (KISHIMOTO 2003, p.15)

A escola venha cada vez, mas se adequando de matérias para se trabalhar com o lúdico no dia-a-dia da sala de aula utilizando a brincadeira como simples atribuição de significados, é preciso haver interação no processo de ensino aprendizagem. Assim buscar diversas maneiras e possibilidades de promover atividades que os levem à aprendizagem sem tirar o momento do brincar como estratégia pedagógica.

Segundo Pereira (2005) todas as brincadeiras possuem regras e existe um acordo realizado entre o sujeito para orientar as ações daqueles que brincam. Através das regras, a criança aprende o autocontrole através das regras, a criança aprende o autocontrole e a autodisciplina, o comportando de acordo com as regras combinadas para poder brincar.

A ludicidade é um instrumento de ensino que sempre esteve presente nas mais diversas formações, de conveniência. Em qualquer ambiente, que seja social ou educacional há uma ordem de tempo e como trabalhar as múltiplas inteligências da criança, para definir o que será realizado nos espaços educacionais predefinidos, e como o lúdico é trabalhado. A brincadeira envolve organização por parte do docente na ação educativa um elemento essencial para a instituição do trabalho pedagógico para contribuir com aulas, mais dinâmicas.

Ao utilizar os jogos e brincadeiras no ambiente escolar enriquece as aulas. Como os jogos devem ser trabalhados para alcançar os objetivos do ensino aprendizagem dos alunos, ensinamento por meios de brincadeiras para, proporcionar as crianças ações lúdicas para contribuir no desenvolvimento e na aprendizagem da criança, esses recursos devem ser bem planejados para atrair e contribuem desenvolvimento e na aprendizagem das crianças.

Ao brincar, as crianças, desenvolver um equilíbrio, mais aguçado, brinca, ri, corre mantendo as suas práticas de ludicidade de forma natural.

Perguntou-se com relação quais recursos são necessários para se trabalhar os lúdicos todos entrevistados responderam:

Quadro 4: lúdico na sala de aula

Pergunta de número / 4 ^o	Quais recursos são necessários para trabalhar com o lúdico na sua sala de aula?
Professora – 1	Jogos diversos, músicas, danças, brincadeiras entre outros de acordo com o planejamento.
Professora- 2	Usamos sempre os recicláveis, de custo econômico.
Professora- 3	Jogo diverso, brincadeiras, música, danças, etc.
Professora- 4	Brincadeiras ao ar livre, atividades sensoriais; Era uma vez...., alfabeto móvel; dominó, palitos, dados matemáticos, de formas e sentimentos, amarelinha, etc.
Diretora- 1	Recursos humanos, pedagógicos e materiais recicláveis.
Diretor- 2	Os recursos podem ser jogos, materiais concretos, como revistas, sucatas, brinquedos, etc. também músicas, danças, fantoches, etc.
Coordenadora	Recursos tecnológicos e materiais, isso de acordo com o planejamento.

Fonte: Arquivo pessoal da pesquisadora

Dessa maneira, cabe aos professores saber analisar, ordenar os espaços e materiais, para as aulas, disponibilizando de forma que todas as crianças possam manejar facilitando sua aprendizagem por meios de jogos e brincadeiras que o levem a aprendizagem sem tirar o prazer de brincar com aulas mais dinâmicas. Todos responderam que usam sempre formas variadas para que a ludicidade esteja presente nas aulas ou em qualquer espaço da instituição.

Santos (2008) diz “a atividade lúdica não é somente de diagnóstica da aprendizagem, mas é, ela mesma, canal de aprendizagem.

Os jogos têm uma função metodológica lúdicas de propiciar diversão, e também prazer. Pois a utilização de jogos e brinquedos em diferentes situações educacionais, estimula a aprendizagem, além de oferecer atividades lúdicas. Permitindo que elas façam novas descobertas.

Para Kishimoto (2007) o jogo pode ser identificado segundo seu sistema de regras do jogo o que permite ser diferenciado de outras assim quando se joga também se está desenvolvendo uma atividade lúdica.

O conhecimento do mundo pela criança é de grande importância, pois o brincar faz parte do cotidiano de aprender, criar e inventar, conduzir, estabelecendo limites que muitas vezes percebe nas atividades de construção.

A brincadeira é muito importante para o desenvolvimento da criança. Segundo Barros (2009, p.54).

O brincar, atividade para o desenvolvimento infantil, não pode ser visto somente com fins didáticos para a alfabetização. Tem que ser percebida como uma atividade essencial e potencializa Dora do desenvolvimento, e que proporciona a criança durante seu processo a capacidade de ler o mundo adulto, opinando e criticando-o.

Da forma que o autor, trata, a brincadeira e o ensino fundamental, pois quanto mais leve for a brincadeira a criança tem um melhor desempenho na ação educativa. Em um espaço singular de formação e desenvolvimento do professor, para que dessa maneira possa realizar um trabalho que eleve a educação. É preciso utilizar técnicas e estratégias educacionais criativas e eficientes para despertar no aluno o interesse e o gosto pela brincadeira.

Quadro 5: jogos e brincadeira

Pergunta de número/ 5º	Os jogos e brincadeiras são bem aceitos pelas crianças?
Professora- 1	Sim, pois o lúdico desperta prazer, motivação e incentivo na aprendizagem.
Professora- 2	Sim, as crianças que rejeitam são sempre as tímidas.
Professora- 3	Sim, são muito bem aceitos, pois proporciona prazer, alegria, motivação, etc.
Professora- 4	Muito bem aceito
Diretora- 1	Sim, elas adoram brincar de pega-pega, jogar bola, dominó, montar quebra-cabeça e blocos lógicos.
Diretor- 2	Com certeza. Eles se divertem e ao mesmo tempo aprendem.
Coordenadora	Com certeza são bem aceitos, o lúdico desperta maior interesse e incentivo ao desenvolvimento e aprendizagem.

Fonte: Arquivo pessoal da pesquisadora

Dessa forma, percebe-se que sim os professores envolveram os jogos nas suas ações educativas independente da maneira como são desenvolvidos em sala e as crianças gostam muito ocasionando momentos de prazer para atingir os objetivos desejados dentro das estratégias de ensino aprendizagem. Devido a essas colocações é interessante usar o jogo e brincadeiras para estimular a criança em sua totalidade destacando-se a ideia de brincar como uma forma de aprendizagem. Entender que o lúdico na sala de aula é um avanço importante para a educação, uma importante ferramenta de aprendizagem.

Macedo (2005) diz que o brincar é um jogar ideias, sentimentos, pessoas, situações e os objetos em que as regulações e os objetivos não estão necessariamente pré-determinados.

Brincar é uma necessidade indispensável para a saúde, física e mental da criança na medida em que suas múltiplas formas de se comunicar.

A educação lúdica, na sua essência, além de contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática enquanto investe em uma produção séria de conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 1994, p. 41)

Diante dessa afirmação o docente auxilia para o aluno a formação de novos desafios e conhecimentos e maneiras diferentes através do lúdico. Como o jogo permite a criança inventar novos procedimentos constituem conceitos excelentes para construção do possível e do necessário, os possíveis dizem respeito aos diferentes meios de se alcançar o resultado, e a necessidade, a coerência e a integração dos meios em função dos resultados. (BRENELLI, 1996, p.39)

As crianças apresentam uma maior facilidade de aprendizagem quando se trabalhar com jogos e dinâmicas variadas, para atinge os objetivos desejados. E são cada vez, mais aceitos pelas crianças.

Como último questionamento foi trazer a discussão o grande desafio de trabalhar os jogos e brincadeiras de acordo com os entrevistados:

Quadro 6: desafio de trabalhar jogos e brincadeiras

Pergunta de número/ 6º	Em sua opinião qual é o grande desafio de trabalhar com jogos e brincadeiras?
Professora- 1	Trabalhar com jogos e brincadeiras requer incentivo e desenvolvimento das atividades, com um objetivo que se quer alcançar.
Professora- 2	Voltamos a ser criança também.
Professora- 3	Trabalhar com jogos e brincadeiras requer conhecimento do professor ao desenvolver essas atividades, pois é preciso ter clareza da finalidade e objetivos que se pretende alcançar. Não pode ser simplesmente para preencher lacunas de tempo na sala de aula.
Professora- 4	Apesar de sabermos que o brincar tem alcançado grandes avanços na sociedade ao longo do tempo, como elemento indispensável para o desenvolvimento da criança ainda pode ser mal compreendida por parte dos familiares e grupos leigos.
Diretora- 1	O grande desafio é fazer com que a criança reflita que aquele jogo ou aquela brincadeira não é brincar por brincar e que sim por trás do brincar traz um objetivo, onde são postos regras, limites e combinados a serem cumpridos.
Diretor- 2	O grande desafio na minha opinião é saber dosar esses jogos e essas brincadeiras para não acabar sendo só jogo ou só brincadeiras, mas realmente estratégias de aprendizagem.
Coordenadora	Os jogos e brincadeiras constituem incentivo ao desenvolvimento de habilidades e à busca de aprendizados, mas é preciso que haja planejamento para que seja atingido o objetivo desejado dentro dos componentes curriculares ou campos de experiências.

Fonte: Arquivo pessoal da pesquisadora

Refletindo sobre as análises dos entrevistados e também sobre esses questionamentos, tive a oportunidade de constatar que os exercícios que mais gostam de fazer quando o lúdico está inserido nas atividades diárias da sala de aula pelo lúdico.

Compreende-se, que os profissionais buscam meios e várias maneiras diferentes de desenvolver os jogos e brincadeiras em sala oportunizando aos alunos

alegria ao aprender brincando, que nem sempre é fácil adequar algumas brincadeiras nas atividades desenvolvidas em sala. Mas nos últimos anos os jogos e brincadeiras estão sendo um dos grandes desafios para os docentes como estratégia de aprendizagem para alcançar seus objetivos desejados sejam atingidos.

Segundo Brougère (2008), toda sociedade é formada por uma cultura que dispõe de diversas imagens, representação, símbolos e significados expressivos dentro de um espaço social.

É muito importante, orientar as ações para promover a aprendizagem do aluno, visando o sucesso escolar em todo ambiente. Mas mesmo assim alguns docentes têm dificuldades de trabalhar com o lúdico por achar que só é um jogo, e também por não ter formação na área.

É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de agir numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências fornecidas por objetivos externos. (VYGOTSKY 1989, p. 109)

Deste modo é uma prática pedagógica voltada para ludicidade não só no primeiro ano nas em todas as turmas dos anos iniciais, que busca sempre aprimorar sempre o que aprendido na escola. Diante de essa realidade buscar-se caminhos que levem a criança a superar as dificuldades no cotidiano escolar, através de dinâmicas variadas. Para levar ao conhecimento em qualquer contexto de educação.

Para finalizar, cabe lembrar que nesta análise percebem-se diferentes possibilidades e formas de como os jogos podem traduzir diferentes realidades através de significados atribuídos à realidade de cada aluno. Que os docentes tenham consciência da importância de conciliar os jogos e brincadeiras ao seu cotidiano de trabalho, e dessa forma incluir a ludicidade na sua rotina de trabalho escolar para informar, educar e entreter a criança.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por fim diante de tudo que foi exposto na análise da pesquisa concluiu-se que os jogos e brincadeiras possibilitam uma estratégia importante para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança, sendo que o lúdico e muito importante não só contribui e influência na aprendizagem escolar más também auxilia no desenvolvimento das múltiplas inteligências dos aspectos cognitivos, afetivos da criança.

O lúdico exerce uma função fundamental e importante no desenvolvimento do sujeito, na formação de sua personalidade de crescimento de seu conhecimento, pois trabalhar com o lúdico, o docente encontrar meios de se realizar- se como pessoa integrante da sociedade.

É preciso perceber que os jogos e brincadeiras influência na aprendizagem e formação do conceito positivo nas séries iniciais, mediante ampliação de atividades que possam motivar o emocional de cada criança que os incentive nos seus espaços de intervenção de múltiplos fatores.

Um dos principais objetivos foi apresentar os princípios e conceitos, de teoria e pratica que influência no desenvolvimento das crianças através dos jogos e brincadeiras nas múltiplas inteligências das crianças nas séries iniciais.

A ampliação das atividades lúdicas como instrumento de analisar, teve o objetivo de conduzir as situações onde o lúdico seja significativo na escrita e na compreensão da função e dos métodos lúdicos no processo educativo. Compreender o lúdico como algo de sumo importância no trabalho do docente, para forma estimular, motivar, compreender como elemento de transformação do indivíduo.

Durante a investigação dos dados coletados e apresentados, buscou-se salientar as múltiplas inteligências a importância dos e brincadeiras no diz respeito ao desenvolvimento dos alunos das séries iniciais em suas potencialidades tendo o lúdico com um forte aliado que não deve ser descartado ou deixado de lado, o lúdico precisar ser considerado e valorizado como uma ferramenta educativa onde a criança se encontre na divisão de suas imaginações no decorrer desse tempo. O professor precisa adotar e incorporar uma teoria que seja adequada para o perfil dos alunos.

Assim, percebe-se que o jogo é um recurso pedagógico que conduz a aprendizagem para ouvi-las, enxergá-las e principalmente interagir num processo que seja prazeroso na aprendizagem. Importância na construção dos modos de agir, agir, pensar e sentir da criança e tomamos para esse grande e bonito a responsabilidade da educação da criança. Talvez assim a educação que queremos aconteça na escola.

A criança tem vontade de aprender isso requer uma relação entre os recursos didáticos, objetos, dinâmicas e estratégias e a levem ao entendimento do estímulo através dos jogos devem ser um incentivo para a aprendizagem que leva a criança ao sucesso prazeroso do lúdico.

A educação precisa estabelecer um espaço onde a criança expresse seus sentimentos dando oportunidade à afetividade para compreender de novos conhecimentos. O lúdico deve ser uma ação de linguagem estimuladora ao real da imaginação dos alunos das séries iniciais.

O lúdico não representa uma forma mágica que irá corrigir os problemas de aprendizagem, mas de auxiliar na aprendizagem da criança.

Por fim, mediante o exposto, conclui-se com os dados coletados e analisados, uma concepção de jogos, brincadeiras a importância da ludicidade, mas que também deve ter procedimentos que auxilie para a vida na sociedade futuramente, isto sem tirar dela todo o atrativo de uma fase encantadora da criança por meio das relações professor-aluno. Desta forma, a elaboração no nível de ensino consiste em organizar e pensar brincadeiras e intervenções para que possibilite o desenvolvimento integral da criança.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**. São Paulo: Loyola, 1994
- ALVES, Rubem. **Conversa sobre educação**. São Paulo: Verus, 2003
- ANDRADE, P. E.; PRADO, P. S. T. **Psicologia e Neurociência Cognitiva: Alguns avanços recentes e implicações para a educação**. Ver. Interação em Psicologia, (2), 7. 2003.
- ANTUNES, Celso. **Jogo para estimulação de múltiplas inteligências**. 8 ed. Petropolis: Vozes, 1998.
- BRENELLY, Rosely Palermo. **O jogo como espaço para pensar: a construção de noções lógicas e aritmética**. Campinas, SP: papirus, 1996.
- BROUGERE, Gilles, **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Medicas, 1998.
- CANDA, Cilene nascimento. **As atividades Lúdicas na Alfabetização política- Estética de jovens e Adultos**. Revista da FAEEBA – Educação Contemporaneidade, salvador. V.15, n.25, jan/jun. 2006.
- CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo Summer, 1987.
- FARIA, Anália Rodrigues de. **O pensamento e a linguagem da criança segundo Piaget**. 2 ed. São Paulo: Ática. 1994.
- FRIEDMANN, Adriana. **O desenvolvimento da criança através do brincar**. São Paulo, SP: Moderna, 2006.
- KISHIMOTO, T. M (ORG). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 4 ed. São Paulo: Cortez, 2000.
- KISHIMOTO, Tijuco, Morchida, **Jogo e a educação infantil**: IN: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, e a educação**. São Paulo: Corez.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneiro, 1994.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida, **jogo, brinquedo, brincadeira e a educação** 7 ed. São Paulo: Cortez, 1996.
- MARINHO, Herminia Regina Bugeste. **Pedagogia do movimento universo lúdico e psicomotricidade**. 2. ed. Curitiba: IBPEX, 2007.
- MARINHO, Herminia Regina Bugeste. **Pedagogia do movimento universo lúdico e psicomotricidade**. 2. Ed. Curitiba: IBPEX, 2007.
- NEWMAN, Fred; HOLZMAN, Lois LevVygosky: **cientista Revolucionário**. São Paulo: Loyola, 2002.

OLIVEIRA, Vera Barros de (organizadoras) **O Brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. 7 ed. Petrópolis RJ, vozes, 2008.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogos**. São Paulo: Zahar, 1971.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

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

VIGOTSKI, Lev Semenovich. **A Formação Social da Mente: O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores**. Trad. José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VIGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 7. Ed. São Paulo: ícone 2001. p. 115. Disponível em: 70

WINNICOTT, Donald Woods. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro; Imago, 1975.208

APÊNDICE

Entrevista

Escola: _____

Escola: () pública () particular () municipal

Nome do docente: _____

Formação: _____

1-Que atividades lúdicas são trabalhadas com frequências em sua sala de aula?

2-Qual a contribuição do brincar como estratégia pedagógica para o estímulo das múltiplas

Inteligências?

3-No dia-a-dia como o lúdico e trabalhador na escola? E como a escola deve agir para prover esse processo?

4-Quais recursos são necessários para trabalhar com o lúdico na sala de aula?

5-Os jogos e brincadeiras são bem aceitos pelas crianças?

6-Na sua opinião qual é o grande desafio de trabalhar com jogos brincadeiras?
