

A CONTRIBUIÇÃO JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL NO INSTITUTO EDUCACIONAL YASMINI EM ÁGUA BRANCA-PI

Janceuvanes Lopes de Almeida ¹

Vilani Ferreira Feitosa Amaral ²

Lisiane Maria da Silva ³

Orientadora: Darcy Ferreira de Carvalho ⁴

RESUMO

Este estudo analisa os benefícios que as os jogos e brincadeiras são introduzidos no cotidiano das aulas na educação infantil, confirmando como esse método favorece o processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças em sala de aula. O principal objetivo é analisar a contribuição dos jogos e brincadeiras como facilitadoras do desenvolvimento da criança, e ainda uma ação prazerosa e educativa dentro do processo de ensino-aprendizagem. As atividades lúdicas visam uma melhor socialização, além de fazer com que a criança sinta-se motivada a ultrapassar seus próprios limites. Na opinião de 03 (três) professores buscou-se também identificar as práticas pedagógicas dos professores da escola para minimizá-las. Para tanto, realizou-se um levantamento bibliográfico pertinente e uma pesquisa de campo exploratória com abordagem qualitativa. Os resultados mostraram a necessidade de refletir sobre as práticas de trabalhar o lúdico adotado pelos educadores, reforçando a importância no sentido de incentivar as crianças a construir conhecimento e ainda proporcionam momentos prazerosos para o desenvolvimento da criança. Contribuíram com o embasamento teórico, Antunes (2007), Brandão (2009), Correia (2010), entre outros. Os resultados mostraram como a prática de trabalhar com jogos e brincadeiras adotado pelos professores, têm contribuído de forma significativa na aprendizagem e evolução dos alunos na educação infantil.

Palavras-Chaves: Educação Infantil. Jogos. Brincadeiras.

INTRODUÇÃO

Os jogos e as brincadeiras são ferramentas indispensáveis no desenvolvimento educacional de todos os educandos, e as contribuições que este proporciona para eles são significativas, pois enriquecem a aprendizagem dos mesmos.

O ensino da ludicidade na educação tornou-se para o professor um apoio para o ensino nas séries iniciais, por que o lúdico estimula no desenvolvimento do pensamento, que caracteriza o modo próprio de ordenar e do sentido à experiência humana. A criança nas

¹ Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Federal - UFPI, vilaniamaral2012@gmail.com;

¹ Graduada em Licenciatura Plena em Pedagogia pela Faculdade FAIBRA, lopesjance@gmail.com.

¹ Graduada em Licenciatura Plena em Pedagogia pelo ISEPRO E-Mail: lisianesilva16@outlook.com.

⁴ Graduada em Pedagogia pela Universidade Estadual Castelo Branco-UCB, edidarcy@hotmail.com;

séries iniciais passa a desenvolver a sensibilidade, percepção e imaginação, possibilitando a comunicação e interação com outros.

A pesquisa que serviu de base para a construção deste trabalho enfatiza a contribuição dos jogos lúdicos no processo educacional infantil como uma atividade capaz de influenciar positivamente no desenvolvimento social, intelectual e psicológico da criança.

A problemática que norteou este estudo foram às seguintes: Qual a importância da incorporação dos jogos lúdicos como facilitadores da educação infantil com alunos do Instituto Educacional Yasmini situada na cidade de Água Branca- PI ? Em que medida o lúdico contribui para a aprendizagem das crianças na Educação Infantil?

Nas atividades lúdicas o professor pode usar as ferramentas para promover o conhecimento acerca do corpo e o domínio dos movimentos bem como na participação coletiva dos alunos em atividade de grupos e na expressão de sua dependência. De modo que é importante que o professor nas suas várias modalidades de ensino e práticas metodológicas educacionais, possam inserir o lúdico como forma de se construir um cidadão.

De forma geral objetivou-se é analisar a contribuição dos jogos e brincadeiras como facilitadoras do desenvolvimento da criança, e ainda uma ação prazerosa e educativa dentro do processo de ensino-aprendizagem. Para tanto, realizou-se um levantamento bibliográfico pertinente e uma pesquisa de campo exploratória com abordagem qualitativa. Para a coleta de dados utilizou-se questionário com perguntas abertas; entre os autores que fundamentaram a pesquisa estão Antunes (2007), Brandão (2009), Correia (2010), dentre outros.

Partindo dos resultados obtidos, observou-se a qualidade das metodologias utilizadas, dos recursos pedagógicos disponíveis e do grau de aprendizagem e evolução dos alunos. O ambiente escolar que aqui serviu de objeto de pesquisa possui uma boa quantidade e qualidade de material lúdico, embora não seja suficiente para atender a todos os alunos de uma classe.

2 OS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL COMO ESTRATÉGIAS FACILITADORAS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

O jogo incentiva os alunos no processo de ensino e aprendizagem, busca incentivar aos alunos a conhecer e entender a importância da matemática em sua vida, contemplando o desenvolvimento dos alunos como um todo, permitindo-lhes a construção da identidade e autonomia.

Para Haidt (2003) Através dos jogos o indivíduo aprende sobre o seu contexto social, explorando suas capacidades funcionais. Portanto, o jogo deve ser aplicado de maneira criativa, pois busca transformar e ressignificar o ensino, possibilita o desenvolver de aulas dinâmicas para que as crianças interajam mais em sala de aula, e também fora dela, sim, pois o jogo pode e deve ocorrer em todos os espaços onde haja transmissão de conhecimento, cativando o aprendizado independente do local onde ele aconteça. O professor pode contribuir através da estimulação em sala de aula e do encaminhamento do educando para atendimento especializado, quando se fizer necessário.

Brincadeira por sua vez, segundo Friedmann (2005, p.14), pode ser entendida como sendo o ato de brincar ou a ação espontânea que se realiza de forma não estruturada. Para ele a brincadeira, diferentemente dos jogos, não tem regras ou normas padronizadas que norteiem sua execução.

Brandão (2009, p.10) afirma que os jogos, estando sujeitos a regras, socialmente construídas, contribuem para a ação dos indivíduos no mundo, podemos falar de seu papel no desenvolvimento humano. Os jogos e brincadeiras ajudam as crianças desde cedo perceberem que vivemos em um mundo cheio de regras. O autor acrescenta que as brincadeiras se constituem como lazer e ensinamento, para a própria criança, porque é justamente por meio delas que as crianças podem discernir situações, resolve-las e aprender ao mesmo tempo.

A aprendizagem nas crianças não acontece de um dia para o outro e requer várias situações de ensino. O processo de elaboração de conhecimento é lento e supõe elaborações sucessivas. Aos poucos, uma criança pode construir significados novos, partindo de experiências anteriores, e armando uma estrutura onde se encontram novas idéias e saberes.

A qualidade da prática pedagógica, não depende somente tipos de jogos disponíveis na escola, há outros fatores influenciadores de seus resultados. A esse respeito, Antunes (2007 p. 31) afirma que os jogos, estando sujeitos a regras, socialmente construídas, contribuem para a ação dos indivíduos no mundo, podemos falar de seu papel no desenvolvimento humano. Portanto, utilizar, adequadamente, os jogos e brincadeiras em práticas pedagógicas na pré-escola, pode representar para os professores, uma excelente opção rumo ao resgate da motivação interna das crianças, resultando numa aprendizagem mais agradável e significativa (KISHIMOTO, 2011).

Destacamos o lúdico como uma das maneiras mais eficazes de envolver o aluno nas atividades, pois a brincadeira é algo inerente na criança, é sua forma de trabalhar, refletir e descobrir o mundo que a cerca. Segundo Jean Chateau:

“Pelo jogo, a criança desenvolve as possibilidades que emergem de sua estrutura particular, concretiza as potencialidades virtuais que afloram sucessivamente à superfície de seu ser, assimila-as e as desenvolve, une-as e as combina, coordena seu ser e lhe dá vigor”. (JEAN CHATEAU, 1987, P.14)

A aprendizagem nas crianças não acontece de um dia para o outro e requer várias situações de ensino. O processo de elaboração de conhecimento é lento e supõe elaborações sucessivas. Aos poucos, uma criança pode construir significados novos, partindo de experiências anteriores, e armando uma estrutura onde se encontram novas idéias e saberes.

2.1 A contribuição dos jogos e brincadeiras na educação infantil no processo do desenvolvimento da aprendizagem

O jogo simbólico é a transformação de objetos em símbolos a partir da vontade da criança. Os jogos simbólicos possuem algumas funções entre elas: realização de desejos, liquidação de conflitos e a compensação. Os conteúdos deste jogo são os objetos e as situações da vida da criança e são possíveis de serem pensados graças aos símbolos.

Hoje já se admite a atividade lúdica como o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, indispensável à prática educativa. De acordo com Fonseca (1996, p.113):

A brincadeira passa a ser essencial na vida de uma criança a partir do momento em que passa a ser contextualizada em sala de aula e direcionada a uma finalidade que irá beneficiar o aluno de alguma forma.

Ao brincar com o objeto a criança o vai percebendo em suas diferentes dimensões, descobre seus atributos, sua utilidade, classifica-o, podendo mais tarde modificar suas estruturas. É através do brincar que a criança vai descobrindo o que pode e o que não pode, "a criança à qual tudo é permitido e à qual todos os obstáculos são removidos não se dá condições de se estruturar logicamente a realidade, conseqüentemente, de representá-lo." (OLIVEIRA, 1998, p. 47).

Na falta de jogos, também se pode brincar, assim como é dever do docente dar liberdade para que as crianças criem seus próprios brinquedos, oferecendo-lhes todo o material necessário. Porém, apesar dos jogos possuírem grandes contribuições no desenvolvimento infantil, para que cumpram bem as suas funções, não basta deixá-los nas mãos dos pequenos para que brinquem sozinhos e à sua maneira.

Por isso é necessária a intervenção de um adulto, de um mediador, neste caso, o professor, para orientá-la e supervisioná-la, avaliando atentamente todo e qualquer

movimento seu. De acordo com Brougère (2010, p.21) O jogo de regras tem por característica causar uma aprendizagem de socialização, no respeito as regras e adaptação a elas, fatos que vão ser importantes no decorrer da vida da criança e do adulto que estará por vir.

Com o uso dos brinquedos, as crianças vivenciam determinadas situações do seu dia a dia, construindo um conhecimento embasado em certas habilidades definidas por uma estrutura preexistente no próprio objeto e suas regras. Alguns exemplos bastante utilizados são: a boneca, monta-monta, quebra-cabeça, entre outros., sua compreensão sobre o processo de construção do conhecimento e de aprendizagem depositado sobre a educação da criança, será reduzida a limites estreitos, e suas ações pedagógicas serão caracterizadas pela incerteza na realização do seu trabalho.

3 O DESAFIO DO EDUCADOR NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA CRIANÇA COM A INSERÇÃO DOS JOGOS EM SALA DE AULA

O jogo de regras tem por característica causar uma aprendizagem de socialização, no respeito as regras e adaptação a elas, fatos que vão ser importantes no decorrer da vida da criança e do adulto que estará por vir. Segundo Costa et al. (2012) O lúdico é uma ferramenta que media o processo da construção de diferentes conhecimentos e aprendizagens na criança. Permite novas maneiras de ensinar, sendo o caminho para a aprendizagem e a construção do conhecimento. Além disso, é por meio das brincadeiras que a criança pode desenvolver a sua própria liberdade, aprendem a agir, tem a curiosidade estimulada, adquirem iniciativa e fortalece na construção da sua personalidade.

Acredita-se que só alcança o desejo de ser um mestre atualizado aquele que também se coloca na posição de aprendiz. Para Kraemer (2007, p.9) afirma que: “Os brinquedos ou as atividades lúdicas fazem parte do mundo da criança. Brincar faz parte da infância, e o importante é que todas as crianças brinquem”. O brincar, e este se constroem em um constante processo de busca: ao mesmo tempo em que a situação imaginária no brincar contém regras de uma forma oculta, também mostra, ao contrário, que todo jogo com regras contém, de forma oculta, uma situação imaginária.

Sabendo da importância dos jogos e das brincadeiras no ambiente escolar na primeira infância, e da realidade que atinge a maioria das escolas, principalmente na rede pública, faz-se necessário um estudo que aborde essa temática e que evidencie a necessidade do pedagogo em trabalhar a ludicidade para o desenvolvimento saudável do educando.

As crianças, ao brincar, iniciam a atividade a partir de uma situação imaginária que se aproxima do real, e à medida que o brinquedo se desenvolve, observa-se um movimento em direção à realização consciente do seu propósito. Para Corrêa (2010, p.21): “O maior desafio está em transformar as notícias em histórias atraentes e encantadoras”.

Um educador qualificado junto a uma boa equipe de profissionais da educação saberá transformar tudo o que lhe é oferecido em termo de recursos e escolher o momento certo de aplicá-los criativamente com seus alunos. Instigar a imaginação das crianças através de uma aula lúdica e descontraída, independente dos instrumentos utilizados para tal, é de extrema importância e se faz necessário quando se trata de séries iniciais.

4 ASPECTOS METODOLOGICOS DA PESQUISA

A metodologia científica que teve a tendência de substituir a expressão "didática", que ganhou uma conotação pejorativa por causa do caráter formal e abstrato dos seus esquemas que não estão bem inseridos em uma verdadeira ação pedagógica. Segundo Bruyne (1991), a metodologia é a lógica dos procedimentos científicos em sua gênese e em seu desenvolvimento, não se reduz, portanto, a uma “metrologia” ou tecnologia da medida dos fatos científicos.

4.1 Modalidade da pesquisa

Toda a pesquisa abordada dentro deste artigo em destaque é de cunho teórico e bibliográfico, fundamentado em estudos de campo exploratórios e que almeja resultados qualitativos a fim de elucidar seus questionamentos. Podemos observar que esse tipo de pesquisa favorece contato do investigador no contexto a ser pesquisado. Segundo Silva e Menezes (2000, p. 20):

A pesquisa qualitativa considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números. A interpretação dos fenômenos e atribuição de significados são básicos no processo qualitativo. Não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas. O ambiente natural é a fonte direta para coleta de dados e o pesquisador é o instrumento-chave. O processo e seu significado são os focos principais de abordagem.

Nesta configuração, esse tipo de pesquisa possibilita ao sujeito a descoberta de significados, seja através de questionários seja por observação, proporcionando maior familiaridade com o problema, a fim de torná-lo mais explícito.

4.2 Campo da pesquisa

A presente pesquisa foi realizada em 2021, no Instituto Educacional Yasmini localizado à Rua projetada nº 75, Bairro Centro, em Água Branca-PI, tendo como temática a contribuição jogos e brincadeiras na educação infantil no Instituto Educacional Yasmini .

O quadro de funcionários da escola é constituído por um diretor, um secretário, uma coordenadora, 23 professores, três vigia e cinco serviços gerais.

A modalidade de ensino oferecido nesta instituição é do maternal até o ensino médio.

Os recursos audiovisuais que a escola dispõe são: uma TV e um DVD. A instituição possui 18 dependências sendo uma diretoria, uma sala de professores, uma biblioteca, uma cantina, uma sala de vídeo, quatro banheiros, dose salas de aula e um pátio.

A instituição possui equipamentos básicos como máquina de xérox, som e material didático, como o livro didático. Quanto ao horário da escola, a mesma atende aos alunos no horário das 7:00 da manhã a 13:00 da tarde atendendo 315 alunos.

4.3 Sujeitos da pesquisa

A pesquisa de campo realizada no Instituto Educacional Yasmini como auxiliares três professores sendo que a professora **A** cursou o ensino superior em licenciatura plena em Pedagogia, e se especializando em Psicopedagogia na FATEP / MULTIPLA. A mesma trabalha a 06 anos na educação infantil.

A professora **B** é formada em pedagogia pela ISEPRO, e se especializando em Psicopedagogia na MULTIPLA. Com 10 anos de carreira, ela possui boa experiência em sala de aula.

A professora **C** é formada em Letras Português pela UESPI e cursando Psicopedagogia pela Múltipla com seis anos de carreira, ela possui uma boa experiência com ampla capacidade de lidar com alunos dessa modalidade de ensino.

4.4 Instrumentos da pesquisa

Para a coleta de dados utilizou-se questionário com perguntas abertas aos sujeitos do estudo: 03 (três) professores da educação infantil do Instituto Educacional Yasmini, em Água Branca - PI cenário do estudo.

5 RESULTADOS DAS ANÁLISES E INTERPRETAÇÕES DOS DADOS DA PESQUISA

Os questionários permitiram observar aspectos relevantes sobre a importância do lúdico para com os alunos nesta instituição. As respostas apontam que embora os docentes saibam a importância dos jogos e da brincadeira para o desenvolvimento infantil.

A primeira pergunta lançada foi relacionada ao grau de informação que o educador possui com relação à necessidade dos jogos lúdicos no ensino infantil.

Quadro 1: O que você entende sobre a importância dos jogos lúdicos no ensino infantil. Obteve-se como resposta a seguinte afirmação:

P.A	Na minha opinião são fundamentais para o desenvolvimento de uma boa educação, pois a criança aprende brincando.
P.B	Sim, pois é um meio muito importante para o desenvolvimento da criança.
P.C	Hoje o lúdico tem contribuído e muito para o desenvolvimento das crianças na educação infantil.

Fonte: pesquisa direta, 2021.

As brincadeiras transformam conteúdos maçantes em atividades interessantes, revelando certas facilidades através da aplicação do lúdico. Brincando a criança representa situações que simbolizam uma realidade que ainda não pôde alcançar. Através dos jogos simbólicos se explica o real e o eu. Para WINNICOTT, é o brincar que promove o estar criativo do ser humano no mundo, e é sendo criativo que ele constrói sua subjetividade:

“É no brincar somente no brincar que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu. (...) Ligado a isso, temos o fato de que somente no brincar é possível a comunicação, exceto a comunicação direta”. Winnicott (1975, p.80).

Desta forma, mais uma vez, podemos afirmar o valor da atividade lúdica para o desenvolvimento integral da criança e a necessidade que ela tem de viver a experiência do

brincar, da verdadeira brincadeira espontânea, na qual ela faz as suas próprias descobertas, constrói seus próprios conhecimentos e busca à sua maneira o seu estar criativo no mundo.

Em seguida, buscou-se tomar conhecimento de algum exemplo ou momento lúdico aplicado pelo professor na sala de aula, em que este pôde observar uma melhoria significativa no comportamento dos seus alunos.

Quadro 2: em qual momento lúdico aplicado pelo professor na sala de aula, em que este pôde observar uma melhoria significativa no comportamento dos seus alunos?

P.A	Aplico diariamente 15 minutos de aula lúdica em sala de aula e posso ver a transformação de toda a turma, uma maior participação dos alunos, maior comprometimento. A aula fica muito mais divertida e eles aprendem o conteúdo mais rápido.
P.B	Sim, brinco um pouco no começo da aula, a fim de tornar a aula mais dinâmica e atrativa para as crianças.
P.C	Sim, brincamos no início e no fim da aula

Fonte: pesquisa direta, 2021.

Os jogos integram, possuem um caráter de novidade, são fundamentais para despertar o interesse da criança na construção do seu mundo, e no conhecimento de si mesma. Para Silva (2004), Ensinar por meios de jogos é um caminho para o educador desenvolver aulas mais interessantes, descontraídas e dinâmicas, podendo competir em igualdade de condições com os inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da escola, despertando ou estimulando sua vontade de frequentar com assiduidade a sala de aula e incentivando seu desenvolvimento no processo ensino aprendizagem, já que aprende e diverte, simultaneamente.

Infelizmente, nem todas as escolas fornecem subsídios para que esse tipo de aula se torne rotina, tirando dos educadores a oportunidade de trabalharem aquilo que planejavam. Nessa hora a criatividade do profissional conta muito, a escola em que você trabalha dispõe esse tipo de material lúdico. Na sua opinião eles são suficientes.

Quadro 3: Qual material disponível na escola em que você trabalha dispõe esse tipo de material lúdico?

P.A	O material que a escola dispõe é de qualidade, porém não é suficiente, por essa razão eu sempre procuro ampliar esse acervo com o que eu posso, pois assim posso ver a alegria dos alunos e o desenvolvimento constante deles para melhor.
P.B	Tento usar a criatividade, pois o material que temos muitas vezes não é o suficiente .

P.C	Sim, mais não é o suficiente para o ano todo.
-----	---

Fonte: pesquisa direta, 2021.

A maioria dos professores reclama exatamente da falta de recursos para se trabalhar uma aula construtivista, à base de jogos educativos. Sem falar na indisciplina dos alunos e no excesso de conteúdos a serem cumpridos até o final do ano. São diversos os obstáculos que o professor encontra pela frente, e estes acabam por acomodá-los também. Entre os diferentes recursos metodológicos que podem favorecer esse desenvolvimento integral das crianças, estão o uso e manuseio dos jogos e brincadeiras, as quais se bem planejadas, podem se transformar em importantes ferramentas didáticas auxiliar dos educadores da pré-escola (MALUF, 2003, p. 21).

Partindo dessa necessidade, pediu-se a entrevistada a sua opinião sobre o método de aplicação de jogos lúdicos nas disciplinas em classe:

Quadro 4

P.A	Ele é um complemento necessário à teoria, pois esta se concretiza na prática. E a prática com o lúdico torna a aula menos cansativa e mais motivadora, além de contribuir na aprendizagem dos alunos.
P.B	Acredito que este método não proporciona somente a diversão mais ajuda muito a criança na sua aprendizagem.
P.C	As crianças tem aprendido com mais facilidade .

Fonte: pesquisa direta 2015

As possibilidades do lúdico são bem maiores do que lazer. aprendizagem nas crianças não acontece de um dia para o outro e requer várias situações de ensino. O processo de elaboração de conhecimento é lento e supõe elaborações sucessivas. Aos poucos, uma criança pode construir significados novos, partindo de experiências anteriores, e armando uma estrutura onde se encontram novas idéias e saberes.

Quadro 5: Esta escola está comprometida com o processo de desenvolvimento dos alunos através dos jogos lúdicos?

P.A	A escola está comprometida não só com o uso dos jogos lúdicos, mas também com o desenvolvimento das crianças como um todo
P.B	A escola acredita que no desenvolvimento da criança através do lúdico que brincando a criança terá um melhor desenvolvimento.

P.C	A escola tem demonstrado comprometimento e nos ajudando em tudo que precisamos para desenvolvimento das atividades que envolvem as atividades lúdicas.
-----	--

Fonte: pesquisa direta, 2021.

Partindo da consideração de que 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).

Então, é dever das escolas se comprometer com a inclusão do lúdico como objeto transformador do ensino-aprendizagem nas suas salas de aulas, não só no ensino de matemática, mas também de todas as outras disciplinas.

Quadro 6: a inserção dos jogos lúdicos nas salas de aulas das séries iniciais como colaboradores para um melhor aprendizado das crianças?

P.A	Eu acredito que eles contribuem muito no aprendizado, pois se constrói um ensinar e aprender prazeroso, constituindo na mente da criança que a escola é um ambiente agradável, além de facilitarem a intervenção dos professores no processo de ensino-aprendizagem.
P.B	É de grande contribuição no processo de ensino-aprendizagem das crianças.
P.C	Tem contribuído e muito no processo de aprendizagem das crianças de nossa escola.

Fonte: pesquisa direta, 2021.

O brincar pode ser visto, portanto, como a base sobre a qual se desenvolvem o espírito construtivo, a imaginação, a faculdade de sistematizar, a capacidade de interagir socialmente, abrindo caminho para o desenvolvimento do processo de ensino aprendizagem.

Por outro lado, os educadores que possuem uma formação superior em pedagogia e que também atuam com a Educação Infantil devem estar devidamente qualificados para desempenhar suas funções, mas capacitados através de uma educação continuada fundamentada em objetos de estudos teóricos, metodológicos e práticos, para que possam executar com eficiência suas atividades docentes com base na inserção de jogos lúdicos em suas disciplinas durante as aulas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A relevância de se trabalhar este tema se resume ao fato de que é necessário educar de forma dinâmica, favorecendo a liberdade, a troca de experiências. Sabendo da importância dos jogos e das brincadeiras no ambiente escolar na primeira infância, e da realidade que atinge a maioria das escolas, faz-se necessário um estudo que aborde essa temática e que evidencie a necessidade do pedagogo em trabalhar a ludicidade para o desenvolvimento saudável do educando.

No decorrer de todo o desenvolvimento teórico do conhecimento do ensino dos jogos como apoio do processo de ensino e aprendizagem nas séries iniciais foi possível compreender que essa didática busca expandir o pensamento crítico do aluno a fim de que ele próprio apreenda capacidades múltiplas no seu aparato educativo.

Os jogos e brincadeiras têm grande importância no processo inicial de escolarização das crianças e o brincar implica uma relação cognitiva e representa um potencial para interferir no seu desenvolvimento, também se constituindo com instrumento que auxilia na construção do conhecimento do aluno.

A contribuição desta pesquisa é apresentar a importância do lúdico no cotidiano escolar, uma vez que os educadores precisam adequar a aplicação das práticas lúdicas no aprendizado das crianças, criando momentos lúdicos, sendo essa uma prática indispensável na Educação Infantil, e cabe ao professor criar meios que possibilitem o aprendizado de maneira inovadora.

Neste sentido, vale ressaltar que todos que estão envolvidos no processo ensino aprendizagem, tanto os alunos como os educadores que devem buscar meios para sanar as dificuldades, portanto o professor deve trabalhar métodos em sala de aula para tornar as aulas mais atrativas e dinâmicas para que assim o aluno tenha uma aprendizagem significativa.

A pesquisa mostrou que a aplicação das atividades lúdicas é essencial no processo ensino aprendizagem, porque, mesmo sem material pedagógico, é possível criar momentos lúdicos, sendo essa uma prática indispensável na educação infantil, e cabe ao professor criar meios que possibilitem o aprendizado de maneira inovadora.

As atividades lúdicas como prática tornam-se indispensáveis na educação infantil e cabe ao professor criar meios que possibilitem o aprendizado de maneira inovadora. Portanto, diante dos resultados obtidos, percebeu-se que a escola incentiva a utilização das atividades lúdicas, porém é necessária uma reflexão dos professores em relação ao seu papel como mediador dessas práticas, ficou nítida a valorização dessas atividades.

Acredita-se que esta pesquisa poderá contribuir no meio acadêmico para o aprofundamento do estudo sobre a importância dos jogos e das brincadeiras no processo de ensino aprendizagem das crianças, visto que pretende-se ampliar os estudos e socializar os resultados desta pesquisa em eventos científicos de modo geral, com o intuito de aprofundar a compreensão desta temática .

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, J.S. **Jogos para o ensino de conceitos**. Campinas: Papyrus, 1998, 36p.
- ANTUNES, Celso. **Jogos para o bem falar: Homo Sapiens, Homo Loquens**. Campinas: Papyrus, 2007.
- BRANDÃO, C. Rodrigues. O que é educação, São Paulo: Abril Cultura; Brasiliense, 2009, 42,p.
- BROUGÈRE, Gilles. **Ninguém nasce sabendo brincar**. É preciso aprender. Revista Nova Escola. São Paulo: ano XXV n. 230, p. 32-35, Março 2010.
- BRUYNE, P. D.; HERMAN, J.; SCHOUTHEETE, M. D. **Dinâmica da pesquisa em ciências sociais**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1991.
- CHATEAU, Jean. **O Jogo e a Criança**; [tradução Guido Almeida] . – São Paulo: Summus, 1987 (Novas Buscas em Educação; v. 29), 14p.
- COSTA, Camilla Fernanda da. et. al. **Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil**. Faculdade Capixaba de Nova Venécia, ES 2012, p.16,17.
- CORRÊA, Eloiza Schumacher. WWW.ESCOLA. **Limites na primeira infância. O que os professores precisam saber**. Pátio – Educação Infantil. N. 23, p.21, 2010.
- FONSECA, Vitor. **Psicomotricidade**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1996. 113p.
- FRIEDMANN, A. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 4ª ed. São Paulo: Abrinq, 2005.
- Haidt, Regina Célia Cazux. Curso de Didática Geral. 7ª ed. São Paulo: Ática, 2003. 13,p.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2011, 30, p.
- KRAEMER, Maria Luiza. **Quando brincar é aprender...** / Edições Loyola. São Paulo. Brasil, 2007. 9p.
- MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ:Vozes,2003.

MENEZES, Janaina S. S. **Educação integral & tempo integral na educação básica.** In: COELHO, L. M. C. C. (Org.). Educação integral em tempo integral: estudos e experiências em processo. Petrópolis, RJ: DP; Rio de Janeiro: FAPERJ, 2009.

OLIVEIRA, Vera Barros. **O símbolo e o brinquedo: a representação da vida.** 2.ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

SILVA, Mônica. **Jogos educativos.** São Paulo: Campinas, Papyrus, 2004.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade.** Rio de Janeiro: Imago, 1975. 80p.