



Universidade Norte do Paraná

SISTEMA DE ENSINO PRESENCIAL CONECTADO

PEDAGOGIA

JHENIFFER KELY DA SILVA

LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO:

JOGOS E BRINCADEIRA NO PROCESSO E EDUCATIVO

Colider

2012

JHENIFFER KELLY DA SILVA

**LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO:
JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO EDUCATIVO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à UNOPAR
- Universidade Norte do Paraná, como requisito parcial
para a obtenção do título de licenciado em Pedagogia
Orientador: Marcia Bastos
Tutor Eletrônico: Adriana Ruiz Galhardo Muniz
Tutor de Sala: Maria Jose Bosso Marques

**Colider
2012**

Dedico este trabalho totalmente para a minha mãe Magaly Rosa da Silva que sempre esteve ao meu lado, foi mais que mãe foi minha amiga e companheira, me dando apoio moral e financeiro, sem ela eu não chegaria ao final dessa etapa.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, o que seria de mim sem a fé que eu tenho nele.

A minha mãe Magaly Rosa da Silva que sempre esteve ao meu lado, ao meu pai Arlindo Silva que contribuiu em partes a minha irmã, cunhada, sogra que me acompanharam neste processo.

Ao meu marido Fabio Lima Moreira por permanecer ao meu lado neste processo com toda compreensão e carinho.

A minha tutora de sala Maria José que forneceu seu conhecimento e apoio me tratando sempre muito bem e me auxiliando ao que fosse necessário.

SILVA, Jheniffer Kelly. **Lúdico na alfabetização: jogos e brincadeira no processo educativo.2012.** 31 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação – Pedagogia) – Sistema de Ensino Presencial Conectado, Universidade Norte do Paraná, Colider, 2012.

RESUMO

A presente pesquisa tem como objetivo geral, refletir sobre a importância da ludicidade na prática pedagógica como facilitador do ensino na aprendizagem do aluno na alfabetização, e como objetivo específico, identificar e analisar as necessidades existentes dentro da escola para implantar a cultura lúdica; Reconhecer as dificuldades encontradas pelos professores diante da utilização de jogos e brincadeiras em sala de aula; Apontar benefícios das atividades lúdicas no processo de alfabetização, desta forma proporcionando experiências afetivas no âmbito escolar. O interesse por esta pesquisa surgiu a partir das experiências vivenciadas em Estágio Supervisionado, sendo uma pesquisa bibliográfica acrescida de pesquisa de campo. O trabalho apresenta proposta que afirmem, que existência de jogos e brincadeiras infantis na escola quando bem utilizados, proporcionam o desenvolvimento psicomotor e cognitivo no processo escolar. Como resultado final, fica ressaltado aspectos positivos da utilização do lúdico na sala de aula, tais resultados ficam como motivação para realização de novos estudos sobre o tema abordado.

Palavras-chave: alfabetização, brincadeiras, educação, jogos, lúdico,

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	6
CAPITULO 1- DEFINIÇÕES DE LÚDICO NO CONTEXTO ESCOLAR.....	8
1.1 Lúdico na escola.....	9
CAPITULO 2- OS BENEFÍCIOS DO LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA.....	13
2.1 Jogos e brinquedos ferramentas do lúdico.....	14
2.2 Lúdico no desenvolvimento da leitura e escrita da criança.....	17
2.3 Espaço físico para o lúdico (Brinquedoteca).....	18
.	
CAPITULO 3- PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS E ANÁLISE DOS DADOS.....	20
3.1 Procedimentos metodológicos.....	20
3.2 Análise de discussão de dados.....	21
3.3 Análise da entrevista com as professoras.....	22
3.4 Análise de resultados.....	25
.	
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	27
REFERÊNCIAS.....	29
APÊNDICES.....	31

INTRODUÇÃO

Este trabalho traz como finalidade de orientar e conscientizar o educador, provocando a reflexão por parte do mesmo, mostrando-o que os problemas relativos à educação estão ligados as pratica pedagógicas (métodos de ensino). Tendo como tema de estudo o Lúdico como recurso de aprendizagem na Educação do ensino fundamental dos anos iniciais de 1º a 4º ano. O interesse por esta pesquisa surgiu a partir das experiências vivenciadas em Estagio Supervisionado, onde foi notável a ausência de atividade estimuladora para a criança, onde o lúdico era pouco desenvolvido, e quando utilizado era de forma não criativa com ausência de materiais, por isso esta pesquisa é bibliográfica acrescida de pesquisa de campo, para melhor analisar a desempenho da ludicidade.

Os benefícios que as atividades lúdicas proporcionam para a criança nessa etapa e fundamental, pois e de suma importância mostrar que a criança aprende mais quando está imersa a situações que desperte senso de responsabilidade social, moral, regras e limites, incentivando sua criatividade, imaginação e curiosidade. Esses fatos poderão ser visto na pratica, onde se imergirão em resultados significativos através de questionários realizados com professores de 1º a 4º ano nos anos iniciais do ensino fundamental, realizado em uma escola estadual do município de Colider MT.

O ato de brincar faz parte do mundo infantil, sendo desta forma que haja uma facilidade em socializar, se relacionando em grupo, aprendendo a tomar decisões e percebem melhor assim o mundo adulto. O brincar permite as crianças também a lidar com as emoções, pois pelo brincar a criança equilibra as tensões provenientes de seu mundo cultural, construindo sua individualidade, sua marca pessoal e sua personalidade.

A presente pesquisa surgiu da preocupação e com o repensar do processo educacional, onde base a se em métodos de ensino, de forma que tem que haver a reflexão do professor para novas melhorias. Em nossas mãos temos alunos, inquietos e participantes, mas que são ativos, então e preciso que haja mudanças na preparação desses alunos como um todo, com sua afetividade, sua criatividade, seu interior, ampliando suas referenciais de mundo e ajudando-o trabalhar com toda a

linguagem escrita, sonora, corporal, dramática e artística integrando-o e construindo sua própria visão de mundo.

A criança na primeira fase pode sofrer uma resistência em ir para escola, já que tem a necessidade de se submeter as disciplina escolar. O fato não é apenas no desagrado pela nova forma de vida, mas é por não encontrar canalização para suas atividades favorita.

Com as atividades lúdicas, espera-se que a crianças desenvolva coordenação motora, a atenção, o conhecimento a posição do corpo, movimento ritmado e conhecimento do sistema alfabético e algarismo; havendo assim uma participação dos seus desenvolvimentos psicológicos e sociais; tendo a expressão corporal livre favorecendo a criatividade e contribuindo para a aquisição do conhecimento dos conteúdos escolares.

Essas questões foram contempladas na elaboração deste projeto, que encontra um novo caminho para orientar em novas praticas pedagógica: como o processo lúdico influência na aprendizagem das crianças na alfabetização?; Quais as dificuldades encontrada pelo professor na utilização de jogos e brincadeiras em sala de aula?; Quais os benefícios das atividades lúdicas no processo de alfabetização nos anos iniciais do Ensino Fundamental?. Para chegar a tais resultados a pesquisa bibliográfica foi realizada com auxilio de livros, encontrado na escola onde realizei os estágios, e utilizei também em maioria periódico na internet. A estrutura do trabalho se faz em 3 capitulo tendo dois para o referencial teórico e um para os procedimentos metodológicos.

Esta pesquisa tem como objetivo geral, refletir sobre a importância da ludicidade na pratica pedagógica como facilitador do ensino na aprendizagem do aluno na alfabetização, e como objetivo específico, identificar e analisar as necessidades existentes dentro da escola para implantar a cultura lúdica; reconhecer as dificuldades encontradas pelos professores diante da utilização de jogos e brincadeiras em sala de aula; apontar benefícios das atividades lúdicas no processo de alfabetização.

CAPITULO 1- DEFINIÇÕES DE LÚDICO NO CONTEXTO ESCOLAR

O lúdico vem sendo estudado já algum tempo, mas infelizmente não vem sendo trabalhado e utilizado adequadamente.

Para Almeida (2003, p.31) A educação lúdica integra uma teoria profunda e uma prática atuante. Seus objetivos, além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais passivas, técnicas para as relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo do ato de educar um compromisso consciente intencional, de esforço, sem perder o caráter, de satisfação individual e modificador da sociedade.

A alfabetização é uma pratica que deve ser aperfeiçoada para melhor desenvolvimento do aluno, sendo que o professor deve aumentar sua aptidão, melhor suas instruções, melhorando suas praticas pedagógicas.

Dessa forma vem a idéia de que o lúdico é uma atividade que dever inserida em sala de aula no processo de alfabetização, pois a mesma trás benefícios ao individuo. Por meio das brincadeiras que as crianças conseguem solucionar problemas e levantar hipóteses, e assim a mesma tem aquela sensação de independência e começa ter uma autonomia.

Com esse pensamento fica claro que o profissional da educação deve refletir sobre sua praticas. Sendo que a aprendizagem deve ser vinculada pelo professor, havendo uma relação entre segurança e cumplicidade, ocorrendo de forma eficaz, prazerosa. “É preciso mais do que um conhecimento metódico de técnicas de dar aulas para formar um educador [...] Uma relação educativa pressupõe o conhecimento de sentimentos próprios e alheios” (ROSSETTO et al,2010, epud, FREIRE, 1989, p,14).

O professor tem que fazer o melhor em sua pratica, a escola também, por isso é importante que o professor participe do PPP da escola e expõe suas idéias e necessidades. Tendo como enfoque o ludicidade na escola, é preciso que a mesma satisfaça professor e aluno com um profundo interesse através de brinquedo da aprendizagem e do trabalho. Pois a escola muita das vezes esquece que a criança tem a necessidade de brincar, principalmente na alfabetização.

Quando se fala em lúdico na alfabetização, podemos colocar brinquedos brincadeiras e jogos nessa perspectiva, Sampaio et al. (2009) diz que :

Através da atividade lúdica experimentam-se sensações de plenitude, que não se consegue exprimir por palavras, mas que se sente seu gozo pela fantasia, pelo faz de conta, pela imaginação, pelos sonhos. Sendo essa uma vivência subjetiva não será encontrada no que está pronto, pois este não permite a singularidade do sujeito em questão. O que importa na atividade lúdica, para a criança, é o momento vivido, pois este lhe proporciona momentos de encontro consigo mesmo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, momentos de significação, ressignificação e aprendizagem. É neste momento que a criança vive sua inteireza e sua autonomia num tempo e espaço só seu tomando maior consciência de si mesmo.

Segundo Almeida (1974 apud Makarenko, conferencias, p.47) “o jogo é tão importante na vida da criança como é o trabalho para o adulto.

Com esse pensamento vem que a educação tem que desenvolver antes de tudo o jogo, pois as atividades lúdicas ajudam no processo de ensino e aprendizagem do aluno, isso ocorre porque os jogos e brincadeiras preparam a criança para um campo de aprendizagem, ocorrendo que crianças encontram canalização nessas atividades com as atividades favoritas que envolvem brinquedos e jogos, assim quando a criança chega à escola e vê que no local existem atividades com as brincadeiras, ela sente prazer em retornar a escola, e quando o professor concilia a brincadeira no processo de alfabetização, acaba formando uma prática pedagógica essencial nos anos iniciais do Ensino Fundamental, ajudando no social e emocional da criança.

1.1 Lúdico na Escola

As escolas preocupadas em formar futuros profissionais esquecem muito da infância, que o brincar faz parte da construção do conhecimento e deve ter determinado que as crianças devem aprender através de um programa flexível,

A revolução de novas idéias dentro a educação em maioria pode parecer simplesmente mais uma práxis, falar do lúdico então faz com que algumas pessoas não levem este movimento muito a sério uma vez que o lúdico se refere a entretenimento, diversão, mas isso ocorre em qualquer fase do ser humano. Ao passar

dos anos as pessoas perderão esse equilíbrio entre trabalho e diversão coisas como “isso não é brincadeira”, “larga de ser criança”, “tem hora para brincar”. Sendo assim não é de se estranhar que para muitas pessoas o brincar esta relacionado a tudo aquilo que não é serio, achando o brincar como perda de tempo sem utilidade para o infantil, e que não deve ter nem um tipo de consideração.

Para Schwartz (2004 pg.3) diz que:

Esta resistência ao brincar pode se encontrada na própria escola, como apontaram Bomtempo(1986) , Carrasco (1992) e Brazil (1998), entre outros autores, comprovada na postura e na fala dos professores (“ Vamos parar de brincar que vai começar a aula”).

Segundo Schwartz isso corre porque há uma carência enquanto ao lúdico e ao imaginário.

“Desejo de reencontrar a criança que existe, insiste e não desiste em cada adulto, uma busca de resgatar um passado de fantasias, marcado pela ingenuidade: “Eu era feliz e não sabia”.”

Hoje não é segura uma infância feliz principalmente com os índices de abando e maus tratos. Desta forma se faz necessário que haja mais atenção ao ser que é a crianças, em sua fase própria que é a infância.

Depois da família, a escola é o local mais propicio para que a criança aprenda a socializar.

De acordo com o RCNEI (1998), a aprendizagem da criança acontece quando se proporciona a interação com o outro, na busca de estar próximo das pessoas, com finalidade de compreender o mundo que esta em sua volta. De acordo com este documento:

Para se desenvolver, portanto, as crianças precisam aprender com os outros, por meio dos vínculos que estabelece. Se as aprendizagens acontecem na interação com as outras pessoas, sejam elas adultas ou crianças, elas também dependem dos recursos de cada criança. Dentre os recursos que as crianças utilizam, destacam-se a imitação, o faz-de-conta, a oposição, a linguagem e a apropriação da linguagem corporal. (BRASIL, 1998, p.21).

A escola e um lugar onde a interação, é constante a interação com o outro, a ludicidade e uma forma de interação com o seu semelhante.

Os problemas referentes à alfabetização estão ligadas as pratica pedagógicas, ou seja, aos métodos de ensino, sendo assim quando o professor se conscientiza junto a escola que a educação tem que ser plena, e que a ludicidade pode ser a solução, assim encontrará a resolução desses problemas, percebendo que as atividades lúdicas com as atividades de conteúdos escolares lado a lado perceberá

que a leitura, escrita, matemática, matérias ditas como base, será a fonte para alcançar cada dia mais o desenvolvimento a fundo do aluno.

A escola tem grandes responsabilidades, e cada dia mais ela deve melhorar suas praticas para que haja melhoria em seus aspectos qualitativos acima de seus alunos. Sabendo que a fase da alfabetização e a parte que assume o sucesso do aluno na vida escola, se faz necessário que haja reflexão para melhor abrigar a criança neste período escolar, uma vez já visto que o lúdico e uma parte que está integrada na vida da criança. Tendo isso como realidade, a escola deve auxiliar o professor em seu dever, e o professor deve usar o lúdico como estratégia de aprendizagem, pois como uma atividade que possui característica própria ela ajuda no desenvolvimento de aprendizagem do aluno, e isso tudo ocorre mais fácil se for traçados inicialmente no começo do ano direcionada a todos os professores dos anos iniciais, programada para haver condições no decorrer do ano letivo uma vez descrito no PPP da escola. Com coletividade e união da comunidade escolar e de suma importância que haja um local apropriado para que os jogos e brincadeiras sejam realizados.

Piaget citado por (Wadsworth, 1984, p. 44),

O jogo lúdico é formado por um conjunto lingüístico que funciona dentro de um contexto social; possui um sistema de regras e se constitui de um objeto simbólico que designa também um fenômeno. Portanto, permite ao educando a identificação de um sistema de regras que permite uma estrutura seqüencial que especifica a sua moralidade.

Sendo a escola um local onde a convivência é em grupo, as atividades lúdicas pode ajudar as crianças com maiores dificuldade de interação a se socializarem, (Friedman, 1996, p. 41) considera que:

Os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo.

Tendo em vista as perspectivas acima, fica bem claro que as atividades lúdicas se assentam em bases pedagógicas, pois se envolve em critérios do desenvolvimento infantil.

ANTUNES, (2007, p.13) diz que:

Misturando brinquedos e livros... Pode-se começar assim o trabalho de sedução da criança para a leitura. Na medida em que o livro entra na sua vida, desde muito cedo e de forma prazerosa, o manuseio de uma grande diversidade de livros, atraentes, gravuras variadas, cores diferentes e atrativas, irão despertar o imaginário da criança e, conseqüentemente, o

desejo de ler. Quanto mais livros-livros com muitas gravuras, livros coloridos - a criança manusear e brincar, mais ela registrara estes primeiros contos como algo prazeroso, muito agradável, que dá vontade de repetir e repetir... Esta é uma das formas como o livro passa a fazer da vida da criança.

Para a maioria dos educadores não é clara a importância da natureza de jogos, mesmo porque não tem noção da plenitude nessas atividades e o quanto colaboram no desenvolvimento e na formação da criança. O ato de brincar para alguns docentes é uma proposta aceitável, principalmente nas horas de recreação, possíveis em todos os momentos, mas fora da rotina da sala de aula. Mas, no entanto, deve ser lembrado que o lúdico, brincadeiras, fazem parte da proposta de formação de leitores por reconhecermos que as brincadeiras e brinquedos, são base das vivências preferidas das crianças.

Para Almeida (1974, p.41):

Os jogos são vistos, a priori, como a “pedra de entrave” das ciências humanas. Os próprios educadores, mal compreendendo essência, a natureza dos jogos, explicitamente os excluíram das atividades formadoras e da prática educativa, geralmente abusando de argumentos como: os jogos contradizem a seriedade do ato de estudar; o jogo representa o reflexo da civilização dominada pelo “haxixe” e pela fruição passiva em busca do prazer, satisfação pessoal, independente de uma ação reflexiva e coletiva.

O professor através do lúdico poderá compreender que a aprendizagem é ativa, contínua e dinâmica, percebendo que isso ocorre basicamente a partir de experiências no meio social, que conecta o sujeito com sua cultura e o meio que este inserido.

Atualmente para melhor desenvolvimento cognitivo do aluno, deve-se pensar na importância do conhecimento lúdico no processo do ensino aprendizagem e na formação do professor para que isso ocorra, pois é ele quem facilita à aprendizagem de um modo em geral, como no desenvolvimento pessoal e social, na construção e assimilação dos conhecimentos básicos e avançados, da comunicação, expressão e criatividade. O lúdico é uma necessidade humana e não deve ser encarada como uma diversão qualquer.

CAPITULO 2- OS BENEFÍCIO DO LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Jogos e brincadeiras são atividades primárias na fase da criança que trazem grandes benefícios para a mesma, o lúdico propõe uma diversidade muito grande de atividade que envolve a músicas os brinquedos, jogos e ate mesmo brincadeiras, essas atividades podem proporcionar benéficos do ponto de vista físico, social e intelectual.

Para que haja o beneficio social é importante que o brinquedo estimule a fantasia, auxiliando a superar medos, lançar desafios e promover a superação, aguça a sensibilidade, estimular a criatividade e a comunicação. Situações que futuramente venham a acontecer em real na vida dessa criança, um exemplo e uma criança brincar de boneca, futuramente ela irá passar pela maternidade, percebe-se que assim a criança vai desenvolver um instinto natural de uma futura mulher.

Em beneficio físico, se ouve muito sobre a psicomotricidade que proporciona o desenvolvimento não só mental, mas o físico da criança, uma vez que a ludicidade proporciona o crescimento e a competitividade da criança, estimulando ir muito além de seus limites de uma forma prazerosa e divertida, para alcançar esse beneficio se faz necessário ter como base fundamental dos exercícios físicos, que são utilizados no período escolar.

O beneficio intelectual, abrange na parte mental da criança isso ocorre com o uso de brinquedo, ocorrendo uma desinibição na criança, tendo suas funções psicomotoras desenvolvida corretamente.

Não tendo apenas em vista os benefícios acima, podemos viabilizar mais benefícios como: na parte emocional da criança, no seu desenvolvimento pessoal aprendendo interagir melhor com o outro, com mais delicadeza e respeito dentro e fora da escola, tendo mais dedicação nas atividades da escola, tornado as aulas mais atrativas, e assim participar mais das aulas tendo maior interação.

Quando falamos nos benéficos lúdicos não podemos esquecer, da psicomotricidade infantil, pois mesmo não se percebendo se trabalho com elas, isso é muito importante é trás metas. Através dela a criança pode reeducar seus movimentos. A Psicomotricidade contribui expressivamente para estruturação do esquema corporal da criança e tem como objetivo incentivar a prática do movimento

em todas as etapas da vida de uma criança. Por meio das atividades lúdicas, as crianças, se divertem, criam, interpretam e se relacionam com o mundo em que vivem.

A psicomotricidade, como estimulação aos movimentos da criança, tem como objetivo: Incentivar a capacidade sensitiva através das sensações e relações entre o corpo e o exterior; Motivara a capacidade perceptiva através do conhecimento dos movimentos e da resposta corporal; Organizar a capacidade dos movimentos representados ou expressos através de sinais, símbolos, e da utilização de objetos reais e imaginários; Fazer com que as crianças possam descobrir e expressar suas capacidades, através da ação criativa e da expressão da emoção, ampliando e valorizando a identidade própria da criança e a auto-estima dentro da pluralidade grupal; Criar segurança e expressar-se através de diversas formas como um ser valioso, único e exclusivo; Criar uma consciência e um respeito à presença e ao espaço dos demais.

2.1 Jogos e brinquedos ferramentas do lúdico

O brinquedo é um objeto de brincar, é um vínculo entre a fantasia e a realidade, um vínculo entre o mundo da criança e o mundo adulto. Jogos brinquedos e brincadeiras são distintos mais diferentes.

Brinquedos não têm regras definidas, ao utilizar a criança cria suas próprias regras utilizando de sua imaginação interpretando um novo papel, um exemplo é a boneca. Os jogos têm regra existente que diferentes dos brinquedos devem ser seguidas, como xadrez e dama. A brincadeira é o brinquedo em ação, lembrando que nem sempre isso é cabível, tendo como uma brincadeira a ciranda que não usa brinquedos.

Nesse sentido, é importante observar que:

O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos dos brinquedos e dar a crianças um substituto dos objetos reais, para que passa manipula-lós.(RONDAN, 2003 p. 41, apud KISHIMOTO in Micotti, 1996, p. 108)

Jogos, brinquedos e brincadeiras não devem ficar nos exercícios fora da sala de aula, pode ser inserido junto a conteúdos programáticos, utilizando jogos

educativos. Na idéia Piagetiana, ocorre que a brincadeira não recebe uma conceituação específica. Sendo assim a uma ação assimiladora, a brincadeira aparece como forma de expressão da conduta, utilizada com características metafóricas como espontaneidade e o prazer. Ao colocar a brincadeira dentro do conteúdo da inteligência e não apenas da estrutura cognitiva, Piaget distingue que a uma construção de estruturas mentais da aquisição de conhecimento. A brincadeira por ser um processo assimilativo ajuda na absorção do conhecimento sendo ele muito amplo ou não.

Entendido o como recurso que ensina, o lúdico desenvolve e educa de forma prazerosa, privilegiando a imaginação, destacando a disciplina, os jogos e as brincadeiras possuem regras que devem ser seguida para que a atividade ocorra.

Segundo Pinto (2003 p.60) diz que:

O espaço Lúdico é também um espaço para desenvolver competências. A criança, ao brincar, vai treinar suas habilidades. Vai treinar sua capacidade de ganhar e perder, de criar regras e saber respeitá-las, construir e suportar a perda de desmontar. É muito comum uma criança construir com LEGO e na hora de guardar o material- que só cabe na caixa aos pedaços – negar-se a desmanchar sua obra. Mas, tem que desmontar. É a frustração, é a perda, em gotas, em pequenas doses. Uma aprendizagem difícil.

Os jogos podem ser utilizados para introduzir, amadurecer conteúdos e preparar o aluno para aprofundar os itens já trabalhados. Devem ser escolhidos e preparados com cuidado para levar o estudante a adquirir os conceitos dos conteúdos disciplinares que são de suma importância. Utilizando não como instrumentos recreativos na aprendizagem, mas como facilitadores, colaborando para trabalhar os bloqueios que os alunos apresentam em relação a alguns conteúdos de raciocínio.

É importante que os jogos utilizados em sala tenham regras, pois o desenvolvimento da criança e seu conseqüente aprendizado ocorrem quando ela tem uma participação ativa: pode ser discutindo as regras do jogo, ou propondo possíveis soluções para resolvê-los.

Os jogos educativos, devem sempre ter um plano de ação, que permitem a aprendizagem de conceitos culturais de uma maneira geral. Já que os jogos em sala de aula são importantes, devemos ocupar um horário dentro de nosso planejamento de modo a permitir o que o professor possa explorar todo potencial dos jogos, possuindo de solução, registro e discussão sobre possíveis caminhos que poderão surgir.

O professor como agente da educação deve escolher jogos que estimulem a resolução de problemas, principalmente quando o conteúdo a ser estudado for abstrato, difícil e desvinculado da prática diária, não se esquecendo de respeitar as condições de cada comunidade e o querer de cada aluno. As atividades não devem ser muito fáceis nem muito difíceis e ser testadas antes de sua aplicação, a fim de enriquecer as experiências através de propostas de novas atividades, propiciando mais de uma situação.

Os jogos com regras são importantes para o desenvolvimento do pensamento lógico, pois a aplicação sistemática das mesmas encaminha a deduções. São mais adequados para o desenvolvimento de habilidades de pensamento do para o trabalho com algum conteúdo específico. As regras e os procedimentos devem ser apresentados aos jogadores antes da partida e preestabelecer os limites e possibilidades de ação de cada jogador. A responsabilidade de cumprir normas e zelar pelo seu cumprimento encoraja o desenvolvimento da iniciativa, da mente alerta e da confiança em dizer honestamente o que pensa.

Quando se fala em jogos trabalhados em sala de aula, deve se ter em mente que jogos possuem regras estão em correspondência direta com pensamento matemático, pois em ambos temos regras, instruções, operações, deduções, desenvolvimento, utilização de normas e novos conhecimento. E esses jogos são classificados em três tipos: jogos estratégicos, jogos de treinamento e jogos geométricos.

Jogos estratégicos se trabalham as habilidades que compõem o raciocínio lógico. Com eles, os alunos lêem as regras e buscam caminhos para atingirem o objetivo final, utilizando estratégias para isso.

Jogos de treinamento são utilizados quando o professor percebe que os alunos precisam de reforço num determinado conteúdo e quer substituir as cansativas listas de exercícios. Neles, quase sempre o fator sorte exerce um papel preponderante e interfere nos resultados finais, o que pode frustrar as idéias anteriormente colocadas.

Jogos geométricos são aqueles que têm como objetivo desenvolver a habilidade de observação e o pensamento lógico. Com eles conseguimos trabalhar figuras geométricas semelhança e figuras, ângulos e polígonos.

2.2 Lúdico no desenvolvimento da leitura e escrita da criança.

A compreensão da aquisição de leitura e escrita vem se baseado, em sua maior parte, nas alterações que ocorrem neste processo, sendo ela simples ou não. Ao se analisar os distúrbios que ocorre na linguagem escrita, podemos traçar modelos teóricos explicativos que discriminam as diversas habilidades necessárias para que a leitura e a escrita ocorram de forma competente. Sendo possível o lúdico nesse paradigma.

A importância de jogos e brincadeiras no processo de alfabetização é muito claro quando analisamos a proposta de Vygotsky, tanto na perspectiva do emocional da criança quanto de aquisição da linguagem escrita.

O desenhar e brincar deveriam ser estágios preparatórios ao desenvolvimento da linguagem escrita das crianças. Os educadores devem organizar todas essas ações e todo o complexo processo através de seus momentos críticos até o ponto da descoberta de que se pode desenhar não somente objetos, mas também a fala. Se quiséssemos resumir todas essas demandas práticas e expressá-las de uma forma unificada, poderíamos dizer o que se deve fazer é, ensinar às crianças a linguagem escrita e não apenas a escrita de letras. (VYGOTSKY, 1987 p.134)

Com essa colocação de Vygotsky fica claro que a escrita é mediada culturalmente, o que significa que a criança desenvolve numa cultura letrada e está exposto aos mais variados usos da linguagem escrita, que deve ocorrer ao longo de sua vida.

No processo de aprendizagem da língua escrita e da leitura é muito importante que haja um trabalho com objetos significativos para o aluno, que contribuirá muito para o desenvolvimento da alfabetização em seu processo escolar. No processo de alfabetização as etapas que o aluno analfabeto irá ultrapassar para atingir o seu objetivo não diferem de um indivíduo para outro, tendo alunos com maiores dificuldades na hora aprendizagem da aquisição da leitura e da escrita.

Ao entrarem no meio escolar, os alunos já trazem consigo de casa uma bagagem de conhecimentos e cultura e com certeza já puderam visualizar muitas coisas escritas em casa e na rua como cartazes, placas, faixas, jornais, revistas, embalagens, e provavelmente, assim entendem que a escrita tem algum significado, embora ainda não consigam compreender.

Lúdico nesse processo pode se tornar uma ponte pela qual a criança tenha um acesso mais fácil à leitura e a escrita. Brinquedos estimulam não só a fantasia mais também a sensibilidade, criatividade, comunicação, lançando desafios e superando medos. Ao brincar a criança se torna participativa tomando iniciativas onde ocorre maior interação com o outro, criando e respeitando regras.

O meio mais comum para utilizar o lúdico nesse processo é misturar brinquedos e livros, utilizando assim como meio de sedução da criança pela leitura. Quando a criança interage com o livro desde pequena de forma prazerosa, a interação com uma diversidade de livros pode estimular a aquisição da leitura da escrita, podendo utilizar livros com gravuras, coloridos, com imagem, junto com brinquedos ela assimilaram que livros estão ligados a algo agradável e prazeroso.

Brinquedo e livro juntos fortalecem ainda mais a construção de novos conhecimentos, favorecendo o desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo.

2.3 Espaço físico para o lúdico (Brinquedoteca)

As atividades lúdicas podem ser desenvolvidas em qualquer lugar e em quaisquer condições, as crianças na hora de brincar utilizam a imaginação para se divertir, exemplos são como uma caixa pode virar uma nave, garrafas pet podem virar carrinhos, boliche, potes velhos panelinhas, terra comidinha, a simplicidade desse ato é a prova que o lúdico é simples, mas algo que trás benefícios que beneficiaram até a fase adulta da criança.

Quando o lúdico ocorre na escola o contexto é diferente mesmo porque dentro de sala de aula o professor busca atividade que estimule o cognitivo da criança assim deve se pensar como melhorar para que isso ocorra em toda a fase em que a criança se encontra.

O pensamento não é apenas na parte de objetos, brinquedos e jogos, mas um espaço onde possa realizar essas atividades, ai vem à idéia de um local apropriado para que ocorram estas atividades como a Brinquedoteca. A Brinquedoteca é um espaço onde ocorre a estimulação das crianças e dos jovens a brincarem livremente, pondo em prática sua própria criatividade e aprendendo a

valorizar as atividades lúdicas.

Para Cunha (2007, p.13):

Brinquedoteca é um espaço criado para favorecer a brincadeira. É um espaço onde as crianças (e os adultos) brincam livremente, com todo o estímulo a manifestação de suas potencialidades e necessidades lúdicas. Muitos brinquedos, jogos variados diversos materiais permitem expressão da criatividade, mas a Brinquedoteca pode existir também sem brinquedos desde que outros estímulos as atividades lúdicas sejam proporcionados.

A Brinquedoteca é um lugar que a escola deve ter para a criança interagir com mais conforto e alegria, neste espaço pode ter várias opções de atividades, cantinhos diferentes como: cantinho da leitura, desde cedo à criança poder se apaixonar pela leitura tendo um local colorido e com imagens; Canto das invenções é um espaço de criação onde as crianças poderão usar a imaginação utilizando materiais como a macinha de modelar e sucata; Mesa de atividades, um lugar onde as crianças poderão se reunir para realizar atividades coletivas e jogar jogos; Teatrinho, um cantinho para criarem história e manusear fantoches; Estante de brinquedos, onde as crianças manusearão de forma livre os brinquedos; Oficina, onde elas mesmas poderão concertar os brinquedos quebrados.

Apesar das mais diversas opções que a Brinquedoteca oferece, é importante não esquecer que ela possui suas funções que são pedagógica, social e comunitária.

Para Cristina (2004)

Oferecer possibilidade de bons brinquedos e ao mesmo tempo, brinquedos de qualidade é a função pedagógica..
Possibilitar que as crianças e jovens de famílias economicamente menos favorecidas possam fazer uso de brinquedos, é a função social.
Favorecer crianças e jovens que jogam em grupos, a aprenderem a respeitar as pessoas, a colaborarem com elas, a receberem ajuda, a tentar compreendê-las, é a função comunitária.

Desta forma se torna importante um espaço próprio para que o lúdico ocorra, facilitando o trabalho do professor e ajudando no desenvolvimento do aluno com prazer e alegria.

CAPITULO 3 - PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS E ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

3.1 Procedimentos metodológicos

Para realizar esta pesquisa de cunho teórico, acerca da construção de conhecimento com princípio educativo, assim, resolvendo lançar uma pesquisa básica, sendo uma pesquisa bibliográfica acrescida de pesquisa de campo, usando uma abordagem qualitativa descritiva, tendo como objetivo identificar a importância do lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental do ensino de nove anos, tendo uma visão direcionada para alfabetização, focalizando o valor pedagógico que professores atribuí em suas práticas de ensino.

Como objetivo inicial, essa pesquisa procurou posteriormente analisar e diagnosticar descrevendo, quais as dificuldades que as escolas públicas encontram na prática da ludicidade, na questão de incorpora o lúdico na prática concreta de professores dos anos iniciais do ensino fundamental.

A pesquisa foi realizada em uma escola estadual no município de Colider-MT, a mesma foi inserida em uma região favorecendo o acesso à clientela dos bairros circunvizinhos e de comunidades rurais, que distam até 28 quilômetros e para atender a classe baixa da cidade que é considerada uma região periférica. A Escola Estadual André Antônio Maggi, é uma escola que está em funcionamento a menos de dois anos no município ele foi criada para atender os bairros de classe baixa, a mesma possui uma infra-estrutura adequada para realizar a prática de ensino ela está localizada na Avenida Borba Gato no bairro da Torre.

Foram investigadas na escola, as turmas de alfabetização do 1º ao 4º ano do Ensino Fundamental, questionando professores graduados em pedagogia com intenção de caracterizar um panorama qualitativo de resultados, como formação docente e os métodos utilizados pelos mesmos, para isso será entrevistados um professor por série, no caso quatro docentes. A escola foi escolhida pelas práticas de estágio, realizada nessa mesma instituição durante o período de permanência no curso de pedagogia.

A entrevista ocorre com os professores de forma passiva, semi-aberto, tendo como instrumento um roteiro (anexo), com questões que apontem a importância do uso do lúdico na alfabetização e as funções que essa prática ajuda no cotidiano do educador dos anos iniciais.

A partir dos resultados obtidos, foram analisados, assim articulando aspectos qualitativos dos resultados, tendo enfoque nas metodologias a ser utilizadas

e os recursos pedagógicos implementados, analisando os mais variados métodos de ensino utilizados pelos professores.

Nas considerações finais, foi abordada a questão da importância do lúdico na alfabetização, as possíveis induções de que o lúdico proporciona para as crianças dos anos iniciais, contribuições como, metodologias, recursos e adaptações necessárias para haja a estimulação das crianças e a formação necessária do professores dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

3.2 Análise e discussão de dados

A entrevista será analisada de forma quantitativa, e as respostas das professoras terão tratamento subjetivo.

As professoras apresentam características distintas, todas formadas em pedagogia, mas com tempo de serviço e idades diferentes. A primeira (P1) tem 45 anos tendo uma experiência de 18 anos tendo como turma o 1º ano, a segunda (P2) tem 38 anos, com tempo de serviço de 13 anos, tendo como turma o 2º ano, a terceira (P3) tem 55 anos com tempo de serviço 24 anos trabalhando com a turma de 3º ano, a quarta professora (P4) tem 23 anos trabalhando seu primeiro ano como docente.

A discussão dos dados obtidos será muito interessante, pois as profissionais têm diferentes visões, pois são de gerações diferentes.

3.3 Análise da entrevista com as professoras

1. Você considera importante ter a prática do lúdico na escola? Comente.

P1. Sim. O desenvolvimento da criança ocorre mais rápido, pois a criança sente mais estimulada facilitando nos conteúdos programáticos.

P2. Sem dúvida, através das atividades lúdicas as crianças revelam o seu verdadeiro sentimento, efetivando melhor suas relações sociais, desenvolvendo melhor as atividades e seu relacionamento com o professor, produzindo as atividades de forma prazerosa.

P3. Sim a pratica do lúdico nas escolas é muito importante, pois assim conseguimos atingir nossos objetivos com sucesso, isto é o aluno aprende os conteúdos, fazendo o que eles, mas gostam que é o brincar.

P4. É de suma importância a pratica do lúdico na escola, essa atividade propõe benefícios essenciais para as crianças principalmente as que têm dificuldades com interação e raciocínio, propor atividades lúdica juntos com as disciplina faz com que os alunos se interessem mais pela a sala de aula.

Nessa nova realidade e muito importante pensar nas mais diversas abordagens existente, quando nós remetemos a pensar na importância do brincar, p1 dá para observar que ela acredita no lúdico como algo que prende a atenção dá criança, já p2 pensa no lado psique, emocional, o pensamento individual que cada criança possui. P3 preocupa com a área de conteúdo, utiliza o lúdico para cumprir de modo mais fácil sua grade de conteúdo. P4 vê o lúdico como uma pratica acessível e real que promove o ensino de forma contextualizada com o mundo infantil, facilitando nas funções cognitivas da criança.

2. Em sua pratica quais atividades lúdicas são capazes de contribuir na maturação da criança na alfabetização? De exemplos

P1. Em minha pratica utilizo mais brincadeiras como: gato e o rato, que estimulam o movimento e atenção. E ciranda que estimulam a comunicação e a interação. Jogos nessa para essa fase é escasso na escola.

P2. Músicas, fantoches, pular cordas, boliches de silabas e números. No caso de boliches de silabas e número eu confecciono em casa.

P3. Pula corda, brinquedos de casa, jogos como: quebra cabeça e memória

P4. Dominó com tabuadas, quebra-cabeça, jogo da memória, gincanas de perguntas e respostas, dama etc. em maioria confecciono em casa procurando novas atividades na internet para inovar, pois nessa fase do 4^o ano as crianças são mais interessadas por coisas novas e diferentes.

Em análise desses dados vê que cada professora utiliza-se meios viáveis a sua condição escolar, P1 encontra dificuldade em relações de jogos educativos, usa brincadeiras mais antigas de sua época não abrindo as portas para novas atividades, P2 propõe algo a mais percebe que ela usa todos os campos que a ludicidade oferece, usando sua criatividade elaborando e confeccionando em sua própria casa. P3 procura utilizar cada brincadeira para desenvolver uma função, interação, raciocínio, movimento e criatividade. P4 é uma nova profissional da área mostra que conhece as necessidades das crianças quando se diz em brincar, ela propõe atividades diversas, e inovadoras, que estimulem a criança a participar mais das aulas.

3. Em relação à ludicidade quais as dificuldades você encontra para trabalhar com esse tipo de atividade?

P1. Bem com relação ao espaço físico nada a reclamar, pois é grande e dá para realizar as mais diversas brincadeiras, mas os jogos e brinquedos não têm, e deveria ter uma sala só para essas atividades com jogos e brinquedos.

P2. Dificuldades sempre existem, mas consigo superar quando eu proponho a criar novas técnicas para superar as mesmas, mas a escola deveria ter uma sala adequada com devido material para melhorar a prática do lúdico, a escola tem muito materiais diversos e bons mais que infelizmente não atingem todas as séries.

P3. Tem muito a melhorar, em relação ao um espaço próprio para a prática do lúdico, mas nós como professores temos que nós adaptar a nossa realidade, utilizando o que tem e criando novas idéias.

P4. Não encontro dificuldades nessa hora, consigo explorar o que a escola oferece criar novas idéias é muito importante, a escola é bem flexível em relação na hora de dar materiais para a confecção de jogos e brinquedos, em maior parte esses jogos quando é feito fica mais fácil inserir o conteúdo programático, e nos que são prontos não.

Ambas as professoras concordam que deveria ter um espaço físico só com brinquedos e jogos para haver maior opção e variedade para oferecer para os alunos. P1 mostra que suas brincadeiras são realizadas fora da sala de aula, isso é importante para que a criança não fique muito presa dentro da sala de aula. P2 procura criar joguinhos para as crianças, suas aulas são focadas apenas na sala

de aula. P3 reclama da falta de espaço apropriado, se moldando ao que a escola oferece, utilizando a imaginação para elaborar aulas mais interessantes. P4 não encontra dificuldade alguma para lidar com a falta de material, sabe explorar bem os meios que a escola oferece proporcionando aos alunos o melhor.

4. A psicomotricidade se torna atuante em sala de aula nessa pratica?

P1. Sim, pois isso ocorre naturalmente nessa pratica.

P2. Sim, a psicomotricidade se torna atuante uma vez que principalmente em brincadeiras fora de sala de aula a criança desenvolve a mente e corpo.

P3. Torna-se atuante sim, pois a criança tem que conhecer o seu corpo e perceber que ela pode realizar com o mesmo atividades como: andar, correr, atividades de pular, sentar que se torna essencial para as funções psicomotoras da criança.

P4. Quando se trabalha o lúdico, acaba exercitando as funções psicomotoras da criança, como concentração, lateralidade e equilíbrio, funções que são importantes na vida da mesma, pois assim seu corpo entra em sintonia com a mente, e assim sua aprendizagem ocorre de forma mais eficaz quando suas funções psicomotoras estão sendo bem trabalhada.

Bem se percebe que P1 e P2 não têm muita idéia da importância da psicomotricidade na vida da criança, a resposta da P3 completa a da P4 ambas tem idéia dos benefícios dessa atividade e as funções que são atingidas tendo a noção de como direcionar essas atividades, tendo em vista a facilidade que essas atividades proporcionam na hora de ensinar.

5. Como você avalia seu aluno através desta metodologia?

P1. Avaliação ocorre de forma individual, por meio de observação, vendo a, interação, atenção, expressão e a integra desse aluno nas atividades proporcionadas.

P2. Avalio meus alunos analisando o cognitivo de cada um, mas juntamente com o nível da turma, sendo essencial avaliar o emocional da criança a sua interação com o outro, seu comportamento perante regras de jogos como: atenção, interação, e a sinceridade perante o jogo, se respeitam a regras sem trapaça.

P3. Minha forma de avaliação se base nas funções que deve ser atingida em cada atividade em cada processo, pois uma vez traçadas as funções que quero atingir vou

fazer com esse aluno desenvolva avaliando em sua participação na atividade em sua interação com a turma e principalmente em sua dedicação nas atividades.

P4. Uma vez que os alunos desenvolvem esse tipo de atividade, eles terão mais facilidade para desenvolver atividades com cadernos livros tendo seu raciocínio-lógico mais desenvolvido. Avaliação ocorre assim na entrega desse aluno nas atividades, pois a partir da participação haverá o conhecimento prévio.

Percebe-se que ambas as professoras têm sua avaliação adaptada para a fase que se encontram seus alunos, mas diferenciando muito os métodos, P1 observa seu aluno ao decorrer das atividades analisando todo o seu potencial, P2 se preocupa com a parte emocional e social do aluno, procura analisar toda suas funções cognitivas, P3 avalia cada função a ser desenvolvida, tendo já traçado quais deverão ser atingidas em determinada atividade, P4 acredita na interação desse aluno em meio das atividades, observando o mesmo em sua entrega nas mesmas.

3.4 Análise de resultados

As professoras entrevistadas nesta pesquisa mostraram que conhecem o tema abordado, utilizam em sua rotina escolar.

O lúdico não deve ser uma atividade apenas para a recreação, para divertir apenas a criança, mas também deve ser inserida juntamente com atividades para obter objetivos mais abrangentes, onde desenvolva aspectos qualitativos acima o cognitivo da criança.

Nessa pesquisa deu para perceber que as professoras utilizam o lúdico como uma abordagem funcional no processo de ensino e aprendizagem, o que ocorre é a falta de materiais, nesta pesquisa deu para perceber que a escola não tem uma estrutura para auxiliar neste tipo de atividade, fica claro também que conhecer os benefícios do lúdico não basta, o professor tem que buscar para aplicar, inventar, ser criativo em relação de criar novos materiais, para propor melhores atividades aos seus alunos, o auxílio da escola com materiais estimula o professor a novas práticas.

A implantação de idéias para um local apropriado para as atividades lúdicas dentro da escola deve ser uma proposta que deve partir de um profissional

consciente e que ao criar este espaço conscientizem profissionais que não possui a consciência dos benefícios do lúdico.

As professoras entrevistadas utilizam brincadeiras e jogos bem comuns, nesta pratica é importante inovar e criar novas idéias, principalmente com os meios tecnológicos existente, que fazem parte da vida dessa nova geração de crianças.

Segundo KRAEMER (2007, p. 17):

As atividades lúdicas educativas foram criadas para ajudar a criança no aprendizado de todas as disciplinas e todos os conteúdos apresentados no Ensino Fundamental e no Ensino Médio.

Com essa colocação de KRAEMER fica claro que o professor não deve ter medo que colocar em sua rotina escolar as atividades lúdicas, pois a utilização dessas atividades não caracteriza a aula como não seria.

Fica claro também nesta pesquisa que profissionais com mais de 18 anos de carreira se torna essencial se atualizarem através de especialização ou cursos que abrange este tema entre outros também, mesmo porque apesar do seu conhecimento acima do lúdico quando se trata da pratica não é como diz, tem dificuldades de propor essas atividades junto com conteúdos programáticos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebe-se que neste século, os estudos acerca da infância vem se evoluindo, a busca infinita para melhorar os meios educacionais se tornam essenciais principalmente em uma época onde a estrutura familiar quais já não existe.

Atráves da pesquisa e dos estudos para elaboração desse trabalho de conclusão de curso, podemos abservar entres os fundamentos postos de autores e pesquisa que colaboram no processo de ensino e aprendizagem, onde entra todo a fase da criança ampliando suas pontencialidades, focalizando o lúdico, que torna-se para o meio educativo, um desafia a ser vencido, desafio o qual quem deve superar e a escola e o educador.

Como uns dos foco desta pesquisa é valorizar as atividades lúdicas, pois independentimente do local onde ocorra o ato de brincar, deve valorizar e aceitar o que esses meios ajudam na aquisição de novos conhecimentos, auxiliando em novos aprendizados das nomas e regras adultas vigente na sociedade, fornecendendo estrutura para a formação de um cidadão critico, relexisivel e atuante.

A atuação do professor é essencial e como uma das sua funções e ter cuidado com aprendizagem da criança alcançando a conquista, o brincar tornar a ponte indispensavel neste processo, o lúdico pode-se ser utilizado em varias situações em sala de aula, proporcionando um bem estar no aluno..

Nesse novo paradigma que a educação trás é importante a inovação, tema mais abordado nessa nova realidade é o letramento, a busca de crianças mais do que alfabetizadas, mas também capazes de interpretar e reproduzir, como isso acontece, e a forma mais procurada pelos docentes. Nesta pesquisa fica claro que o professores sabem o que deve ser atingido em sala de aula, conhecem as funções devem ser atingidas no desenvolvimento da criança, mas encontram muitas dificuldades. As maiores reclamações de professoras das etapas 1º ano a 4º ano é em relação a o espaço físico, falta material, jogos e brinquedos apropriados para a utilização no processo de ensino e aprendizagem, o mais correto e que a escola criasse um local apropriado, uma Brinquedoteca, um lugar que para a criança se tornaria mágico com muitas cores, jogos como, quebra-cabeça, memória damas xadrez entre outros, brinquedos, livros, gibis, um espaço que conciliasse o lúdico com o ensino do currículo escolar, proporcionando ao aluno aprender brincando.

A busca por melhoria é resultante nesta pesquisa, é importante ressaltar que apesar de varias pesquisa nesta área e tema não é suficiente para melhorias na realidade. Nesta pesquisa ficam aspectos positivos, pois deu para perceber que as professoras entrevistadas estão conscientes sobre a importância do lúdico, tendo isso como essencial nessa pratica.

Os objetivos desta pesquisa foram alcançados, tendo resultados relevantes acima dos objetivos traçados, ficou claro que o lúdico na pratica pedagógico é facilitador do ensino e aprendizagem, uma vez que as professoras acreditam nisso e os teóricos citados também. Foi possível analisar quais as dificuldades da escola em implementar a cultura lúdica, tendo como solução cabível um espaço adequado para realização das atividades, o qual seria a Brinquedoteca. Os benefícios que atividade lúdica desenvolve ficam claros e citados nesta pesquisa, no referencial e na entrevista com as professoras.

Em uma época de tecnologia o professor precisa se integrar a este meio para melhor entender a criança desta época onde vivem em meios tecnológicos como, computadores e internet, celulares, televisão, tablet e vídeo games entre outros, desta forma a escola deve reensinar a criança com viver a infância, mostrando-a como esta fase é boa, colocando a criança em atividade própria para esta fase despertando o interesse de criar e reproduzir pelas suas próprias mãos e solucionar com seu pensar individual e coletivo.

Com as atividades lúdicas direcionadas a criança pode desenvolver aspetos cognitivos essencial para o decorrer de sua vida como a afetividade, a criança desenvolve sentimento que molda sua personalidade, onde utilizará em seu meio familiar e escolar desenvolvendo seu meio social tendo envolvimento com o outro ativando sua coletividade e parceria, assim com a medida que a criança joga, ela deixa transparecer seus sentimentos, sejam eles de alegria, agressividade, tristeza ou excitação, proporcionando ao professor uma maior avaliação psicológica acima do aluno. Como um futuro professor deve ter claro quais aspectos da infância é mais importante nesta fase, criando o melhor para a criança na escola, desenvolvendo atividades que proporcione elementos qualitativos acima do ser infantil em sua fase de conhecimento.

REFERÊNCIAS

CUNHA, Nylse Helena Silva Cunha. **Brinquedoteca: Um mergulho no brincar**. 4.ed. São Paulo: Aquariana, 2007.

WADSWORTH, Barry. **Jean Piaget para o professor da pré-escola e 1º grau**. São Paulo: Pioneira, 1984.

CRISTINA, Angela Munhoz Maluf. **Brinquedoteca: um espaço estruturado para brincar**.2004<<http://www.psicopedagogia.com.br/opiniao/opiniaio.asp?entrID=276/>>. Acesso em:20 de maio 2012.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprende: O resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

MOYLES. Janet R. **A exelencia do brincar**. Porto Alegre: Artmed,2006.

VYGOTSKY, L. S.; LURIA A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 5ª ed. São Paulo: Ícone, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchido. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Morchido. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**.13.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2006.

SANTOS, Santa Marli Pures. **Brinquedoteca: A criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis,RJ: Vozes, 2000.

CORREIA. Marcos Miranda. **Trabalhando com jogos cooperativos**. 4.ed. Campinas, SP:Papirus, 2006.

ROSSETTO, Adriano José Júnior et al. **Jogos Educativo: Estrutura e organização da prática**. 5. ed. São Paulo: Phorte, 2010.

SAMPAIO, Isabel Cristina de Moura et al. **O lúdico nas series iniciais do Ensino Fundamental**. Version 7. Knol. 2010 Feb 4. Disponível em: <<http://knol.google.com/k/o-l%C3%BAAdico-nas-s%C3%A9ries-iniciais-do-ensino-fundamental#>> Acesso em: 11 out. 2011.

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 11 ed. São Paulo: Loyola, 1974. Disponível em: <<http://books.google.com.br/books?id=-fzErzs9UkwC&pg=PA2&dq=livro+online+sobre+ludico&lr=&cd=17#v=onepage&q&f=false>> Acesso em: 02 mai 2012.

Schwartz, gisele Maria. **Dinâmica Lúdica : Novos Olhares**. Barueri, SP: Manole, 2004, 3p. Disponível em: <<http://books.google.com.br/books?id=4yB4vdSvfM8C&pg=PA126&dq=kishimoto+t.+m.+jogo+brinquedo+brincadeira+e+a+educa%C3%A7%C3%A3o&hl=ptBR&sa=X&ei=fFKpT5TDDI610AG5h4xN&ved=0CEUQ6AEwAg#v=onepage&q=kishimoto%20t.%20m.%20jogo%20brinquedo%20brincadeira%20e%20a%20educa%C3%A7%C3%A3o&f=false>> Acesso em: 03 mai 2012.

PINTO, Marly Rodan. **Formação de aprendizagem no espaço lúdico**. 2 ed. São Paulo: Arte e Ciência, 2003. Disponível em: <<http://books.google.com.br/books?id=hdYYZf3c2jAC&pg=PA118&dq=l%C3%BAAdico+para+a+crian%C3%A7a&hl=ptBR&sa=X&ei=S4yqT9OsFeP00gGJ6rCkCk&ved=0CDUQ6AEwAA#v=onepage&q=l%C3%BAAdico%20para%20a%20crian%C3%A7a&f=false>> Acesso em: 05 mai 2012.

KRAEMER, Maria Luiza. **Quando brincar é aprende...** . São Paulo: Edições Loyola, 2007, 17p. Disponível em: <http://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=vtl1yKhCQd8C&oi=fnd&pg=PA9&ots=9Qw5AR3t6O&sig=OVVvWBY3aVl4kTO0UAIQB_gSuUl#v=onepage&q&f=false> Acesso em: 01 jun 2012.

APÊNDICES

Questionario

Roteiro da entrevista

Parte I- Dados pessoais

a)Sexo () feminino () masculino

b)Idade:

c)Formação:

d) Tempo de formado:

e) tempo de atuação:

parte II- Questões específicas

1. Você considera importante ter a pratica do lúdico na escola?Comente.
2. Em sua pratica quais atividades lúdicas são capazes de contribuir na maturação da criança na alfabetização? De exemplos
3. Em relação à ludicidade quais as dificuldades você encontra para trabalhar com esse tipo de atividade?
4. A psicomotricidade se torna atuante em sala de aula nessa pratica?
5. Como você avalia seu aluno através desta metodologia?