

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL- UAB
DIRETORIA DE GESTÃO DE EDUCAÇÃO A DISTANCIA - DEAD
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM SABERES E PRÁTICAS EM EDUCAÇÃO
INFANTIL**



O LÚDICO COMO MOTIVAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

VANDINEIA EGEA BARBARESCO

COLÍDER - MT
2019

VANDINEIA EGEA BARBARESCO

O LÚDICO COMO MOTIVAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Especialização em Saberes e práticas em Educação Infantil, da Universidade do Estado de Mato Grosso e Universidade Aberta do Brasil, Polo de Colíder MT como requisito regulamentar obrigatório para obtenção do título de especialista em Saberes e práticas em educação infantil

ORIENTADOR: Prof. .Me. Luciano da Silva Pereira

COLÍDER-MT
2019

VANDINEIA EGEA BARBARESCO

O LÚDICO COMO MOTIVAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Monografia APROVADA, apresentada ao Curso de Especialização em Saberes e práticas em Educação Infantil da UNEMAT/UAB – Polo de Colíder, como requisito regulamentar obrigatório para obtenção do grau de especialista.

BANCA EXAMINADORA

Profa Esp. Irisnéia de Moura
Professora avaliadora e presidente da banca

Profa Ms Andreia Modanese
Professora avaliadora

Prof. Esp. Odair José de Oliveira
Professor avaliador

APROVADO EM: __09__ / __03__ / __2019__

Dedico o presente trabalho aos amigos e familiares, pois são de fundamental importância em minha vida, sempre me apoiando durante todo o desenvolvido.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por ter me dado força para seguir em frente diante de tantos desafios que nos foram surgindo. Ao Professor Luciano por ter me orientado na realização deste trabalho, aos meus familiares, meu esposo, meus três filhos pelo apoio e paciência, as instituições UNEMAT/UAB por promover o **CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM SABERES E PRÁTICAS EM EDUCAÇÃO INFANTIL** a escola que abriu as portas e acolheu e permitiu pesquisas. Aos professores e a todas as pessoas que contribuíram direta ou indiretamente nessa trajetória.

RESUMO

O presente trabalho é uma abordagem do lúdico como recurso pedagógico no ensino aprendizagem. Visando encontrar meios de colaborar para o uma educação mais significativa, busca-se aqui descobrir como os professores tem tratado o lúdico na educação, a proposta é compreender o lúdico como aliado para o desenvolvimento satisfatório dos currículos escolares. Não obstante é preciso ver como a ludicidade é concebida pelos profissionais da educação, se eles a considera como fator favorável, ou como algo que dispersa os alunos. Objetivando encontrar respostas a algumas indagações sobre como o educador vê os jogos e brincadeiras, e outras formas de lúdico é que foi desenvolvido este trabalho. A pesquisa foi desenvolvida através de entrevistas com professores da Escola Municipal Fabio Ribeiro da Cruz. E através de estudos bibliográficos, em livros, revistas e conteúdos da internet. O trabalho mostra o parecer dos professores em relação ao lúdico, e também como eles têm utilizado no decorrer de suas atividades se é que apreciam sua prática como atividade pedagógica.

Palavras chaves: lúdico, aprendizagem, educação.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	Erro! Indicador não definido.
1.1 Objetivos.....	10
1.1.1 Objetivo Geral.....	10
1.1.2 Objetivos Específicos:.....	10
2 REFERENCIAL TEÓRICO.....	11
2.1 Infância e o lúdico.....	11
2.2 CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO: jogos brinquedos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem.....	12
2.3 Local da Pesquisa.....	14
2.4 Análise dos dados da pesquisa.....	15
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	21
REFERÊNCIAS.....	22
APÊNDICE.....	23

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho tem o objetivo de compreender o lúdico e suas contribuições na motivação dos alunos na Educação Infantil.

A ludicidade é assunto que vem conquistando cada vez mais a sociedade e principalmente na Educação Infantil, o lúdico faz parte da infância e a criança poder brincar garante que sua evolução aconteça de forma mais profunda.

Este trabalho nasce das inquietações do que o lúdico poderia trazer de suporte para apoiar o profissional da educação em sala de aula, esta reflexão tem se tornado algo interessante a cada dia visto que as crianças precisam encontrar na escola algo que seja cativante no sentido de entusiasmar o aluno, de forma que ele sinta a necessidade de estar presente interagindo e aprendendo. A pesquisa foi realizada com professores da Escola Municipal Fabio Ribeiro da Cruz, localizada no Município de Colíder – MT.

Almejamos neste trabalho buscar compreender as vantagens que o lúdico proporciona. No processo ensino aprendizagem, assim como verificar as formas que podemos trabalhar esses recursos para tornar a educação mais eficiente. Sabemos que os desafios na educação são grandes e que o educador não tem uma forma mágica para trabalhar os conteúdos e deve buscar diversas formas para tornar o ensino mais atrativo. Gerar estímulos nos alunos tem sido um desafio, é aí que entra o lúdico para proporcionar meios prazerosos de se aprender.

Atualmente o professor hoje deve buscar ensinar utilizando um processo pedagógico que venha possibilitar a produção do conhecimento de forma que o aluno se envolva neste processo, é aí que o lúdico se encaixa, pois os jogos e brinquedos fazem parte do cotidiano da criança, onde encontra se em um mundo de fantasia, de alegria, de encantamento e sonhos, não dependendo de classe social, cultura ou época. (SOMMERHALDER E ALVES, 2011)

O lúdico é um instrumento que auxilia na vida da criança, no seu desenvolvimento, e na sua aprendizagem, diante disso é evidente sua utilização em sala de aula, pois irá favorecer no aprendizado delas.

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo Geral

Identificar se os professores utilizam o lúdico como forma de auxiliar no aprendizado dentro de sala de aula.

1.1.2 Objetivos Específicos:

- Identificar se os professores vêm utilizando o lúdico com recuso pedagógico.
- Entender o lúdico como um meio de motivação.
- Descobrir como os educadores utilizam os jogos e brincadeiras em sala de aula.
- Conhecer quais os tipos de atividades lúdicas e se os educadores dão preferência em suas práticas pedagógicas.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Infância e o lúdico

Ao se falar de infância atualmente, já vem em nossa mente o direito de brincar de estudar, etc. No entanto não foi sempre assim no passado as crianças provenientes da classe social trabalhadora, não tinham o privilégio de usufruir este período da vida, pois desde muito cedo tinham que trabalhar para ajudar no sustento da família. (CAMPOS, 2013)

Conforme Santos (1997, p. 19),

Ao retomar a história e a evolução do homem na sociedade, vamos perceber que a criança nem sempre foi considerada como é hoje. Antigamente, ela não tinha existência social, era considerada miniatura do adulto, ou quase adulto, ou adulto em miniatura. Seu valor era relativo, nas classes altas era educada para o futuro e nas classes baixas o valor da criança iniciava quando ela podia ser útil ao trabalho, colaborando nas gerações de renda familiar.

A maioria das crianças aprendia a fazer o que seus pais faziam, no cotidiano de sua família e das demais pessoas do meio em que viviam. Porém as crianças conseguiam ter uma infância digna, com acesso a educação e brincadeiras, geralmente pertenciam a as famílias detentoras de poder e riqueza. (CAMPOS, 2013)

Segundo Santos (1997) os jogos e brinquedos, embora sendo um elemento sempre presente na humanidade desde seu início também não tinham a conotação que tem hoje, eram vistos como fúteis e tinham como objetivo a distração e o recreio. Como que fosse um momento para passar o tempo, mas não era visto como algo a dar suporte no tocante ao conhecimento, como é visto hoje. (SANTOS, 1997, p. 19)

Com o passar do tempo foi se percebendo a necessidade de investir nessa fase da vida e garantir direitos para que a criança possa ser protegida e amparada, e possa usufruir desses direitos. Apesar de ser notável que nem todas as crianças consegue ter uma infância digna conforme deveria, sabemos que houveram avanços e muitos são atendidos.

Segundo Faria Filho (2004, p.18),

Assim como mudam os mais variados aspectos da atividade humana, a relação da sociedade com a infância não poderia permanecer estática, ao longo dos séculos XIX E XX, multiplicam-se as propostas e as ações dirigidas às crianças, na legislação, nas políticas públicas, na educação e na saúde, no mercado, etc.

2.2 CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO: jogos brinquedos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem.

O lúdico compreende jogos, brincadeiras, atividades criativas, que faz referência a jogos ou brinquedos, brincadeiras lúdicas. E através do lúdico é possível aprender e tem sido uma prática muito recomendada. Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. (1998, v. 1, p. 41)

O trabalho direto com crianças pequenas exige que o professor tenha uma competência polivalente. Ser polivalente significa que ao professor cabe trabalhar com conteúdos de naturezas diversas que abrangem desde cuidados básicos essenciais até conhecimentos específicos provenientes das diversas áreas do conhecimento. Este caráter polivalente demanda, por sua vez, uma formação bastante ampla do profissional que deve tornar-se, ele também, um aprendiz, refletindo constantemente sobre sua prática, debatendo com seus pares, dialogando com as famílias e a comunidade e buscando informações necessárias para o trabalho que desenvolve. São instrumentos essenciais para a reflexão sobre a prática direta com as crianças a observação, o registro, o planejamento e a avaliação. (RCNEI, 41).

Então o educador deve sempre estar atento para as algumas mudanças em suas práticas uma vez que lida com crianças que trazem uma bagagem diferente, ou seja, em uma sala de aula o professor se depara com uma gama de diversidade entre seus alunos, e, no entanto terá que trabalhar visando o desenvolvimento de todos. É preciso acompanhar todo o processo de desenvolvimento, fazer anotações e muitas vezes modificar a forma de trabalhar, para que consiga alcançar maior êxito no desempenho dos educandos.

As crianças da Educação Infantil (creches e pré-escolas), entre 0 e 5 anos de idade apresentam mais interesses por brincadeiras de ação mais simples como os jogos de ocultação (desaparecer e aparecer), jogos que estimulam os sentidos, e que tenham intensa atividade simbólica, onde a fantasia e a imaginação são predominante. (SOMMERHALDER E ALVES, 2011, p. 56).

Diante disso a importância do professor conhecer as necessidades e interesses de cada criança com relação ao jogo para que ocorra tudo bem durante as aulas e se os interesses didático-pedagógicos forem os mesmos da criança poderá resultar em uma aula muito mais proveitosa dando maior ênfase na aprendizagem. Vale ressaltar o quanto é fundamental o professor ter conhecimento dos contextos culturais de cada aluno e assim acolher as experiências lúdicas vividas por elas, procurando descobrir os jogos e brincadeiras que gostam e vivenciam para auxiliar o enriquecimento no processo de ensino-aprendizagem. (SANTOS, 1997, p. 21)

Os jogos e brincadeiras devem fazer parte do mundo das crianças, e sua prática ajuda no desenvolvimento da aprendizagem. E não é coisa dos tempos atuais, conforme Sommerhalder e Alves (2011) são antigos os indícios de brinquedos e jogos criados e vivenciados pelo homem nas mais diferentes culturas, em todos os cantos do mundo.

Os jogos e brincadeiras tem sido uma forma de preparar as crianças para a vida em sociedade, onde aprende respeitar as regras, e a conviver com o outro.

Segundo Sommerhalder e Alves (2011, p. 12),

Podemos pensar, então, que o jogo é nosso ponto de partida: é a partir dele que iniciamos nossa fantástica relação com o mundo da cultura. É a partir do jogo e da brincadeira que nós ampliamos nossas experiências para outras atividades como o esporte, a dança, as lutas, a ginástica, o teatro, a literatura etc. (p. 12).

O jogo é uma atividade que fornece uma gama de benefícios para aqueles que praticam esta atividade lúdica. Tendo em vista que contribui para o crescimento em praticamente todos os sentidos na formação da criança. E o que é mais gratificante é que a participação ocorre de forma prazerosa por parte das crianças.

Segundo Tezani (2004),

O jogo não é simplesmente um “passatempo” para distrair os alunos, ao contrário, corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar. Estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra. Estimula a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que se vive. Através do jogo o indivíduo pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa. O jogo é essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral. É somente sendo criativo que a criança descobre seu próprio eu (TEZANI, 2004).

Para Campos (2013), aponta para que o educador não utilize jogos e brinquedos apenas como lazer, mas utilize-os como recurso pedagógico, haja visto que sua utilização é fundamental para a aprendizagem e exerce um papel fundamental formação do pensamento.

Na visão de Campos (2013),

O jogo é mais importante das atividades da infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo. A importância da inserção e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade que se impõe ao professor. Brinquedos não devem ser explorados só para lazer, mas também como elementos bastantes enriquecedores para promover a aprendizagem. Através dos jogos e brincadeiras, o educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo. Os professores precisam estar cientes de que a brincadeira é necessária e que traz enormes contribuições para o desenvolvimento da habilidade de aprender e pensar. (CAMPOS, 2013).

Para Velasco (1996) os brinquedos trazem as melhores lembranças, “são objetos mágicos, que vão passando de geração em geração, com um incrível poder de encantar

crianças e adultos”. É evidente que o brinquedo não pode faltar para a criança e que o ambiente escolar precisa estar preparado também com uma infinidade de brinquedos como recurso pedagógico, e o professor precisa promover o convívio da criança como o brinquedo. Kishimoto (1994), diz que existe uma muito íntima entre o brinquedo e a criança.

Segundo Kishimoto (2006, p. 21),

O brinquedo contém sempre uma referência ao tempo de infância do adulto com representações vinculadas pela memória e imaginações. O vocábulo “brinquedo” não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota a criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Enquanto objeto, é sempre suporte de brincadeira.

A partir do contato com o brinquedo a criança evolui sua forma de pensar. Cria possibilidades, dá asas a sua imaginação. De acordo com Rego (1995, p. 81),

O pensamento que antes era determinado pelos objetos do exterior passa a ser regido pelas ideias. A criança poderá utilizar materiais que servirão para representar uma realidade ausente, por exemplo, uma vareta de madeira como uma espada, um boneco como filho no jogo de casinha, papéis cortados como dinheiro para ser usado na brincadeira de lojinha etc.

2.3 Local da Pesquisa

A pesquisa foi realizada na Escola Fábio Ribeiro Da Cruz, no Município de Colíder/MT.

Como instrumento de pesquisa foi utilizado um questionário, para a obtenção dos dados, com 6 questões. Contemplando aspectos como a importância do lúdico, o que os professores utilizam em sala de aula, e se os mesmos acreditam no significado do aprender brincando.

Foi utilizada a pesquisa qualitativa, que segundo Minayo (ano, pag.):

A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, trabalham com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos, que não podem ser reduzidos, a operacionalização de variáveis.

Como era fundamental encontrar nas palavras de cada profissional qual a concepção que cada um tem a respeito do lúdico como atividade pedagógica, se traz benefícios marcantes que, o torna indispensável. Também os tipos e as formas preferidas dos profissionais para a sua aplicabilidade em sala de aula.

Como a prática pedagógica é executada pelo educador. Algo que apenas pesquisa quantitativa não seria possível atingir o objetivo. Segundo Minayo (Ano), “O conjunto de dados quantitativos e qualitativos, porém, não se opõem. Ao contrário, se complementam, pois a

realidade abrangida por eles interage dinamicamente, excluindo qualquer dicotomia”. (MINAYO, ANO, p.).

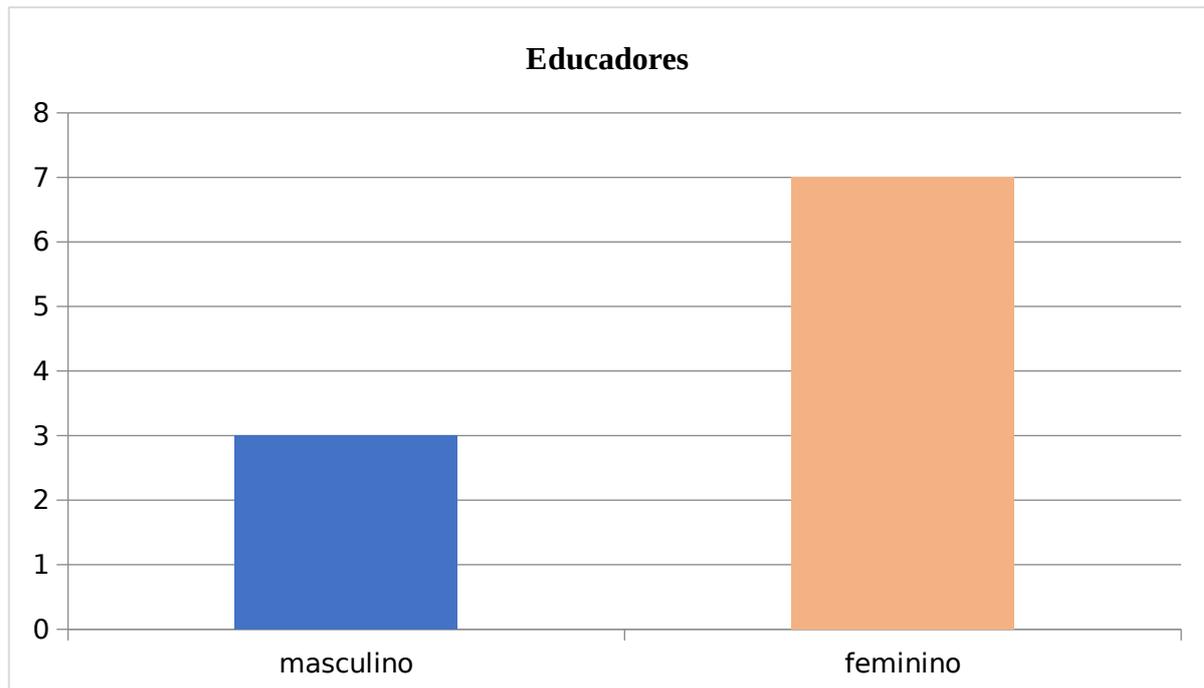
2.4 Análise dos dados da pesquisa

Com a pesquisa realizada obtive um resultado relevante que os profissionais da educação infantil estão atualizados e apreciam o lúdico. É de suma importância, tanto para ensinar quanto para as crianças aprimorar seus conhecimentos de uma forma prazerosa. Assim os profissionais também tem a participação da escola onde esta contribuindo com o espaço e com materiais que contribui para acontecer o lúdico na sala de aula. Os materiais usados pelos docentes são brinquedos, jogos, entre outros que seja usado num processo dinâmico. A escola disponibiliza jogos, como apoio pedagógico, principalmente os jogos didáticos- sempre em grupos. Na escola as vezes os profissionais produzem ou criam material para contribuir com o lúdico. A pesquisa aconteceu com questionário contendo seis perguntas focadas no lúdico. Foram distribuídos 13 questionários, destes dez professores responderam contribuindo para a pesquisa.

Ao todo distribuí 13 questionários para 13 professores da Escola Municipal Fabio Ribeiro da Cruz, no entanto 3 profissionais não me devolveram, creio que houve algum imprevisto, ou a própria falta de interesse de colaborar com a pesquisa. No entanto 10 profissionais responderam o questionário se mostrando bem receptivos e envolvidos com esse tema.

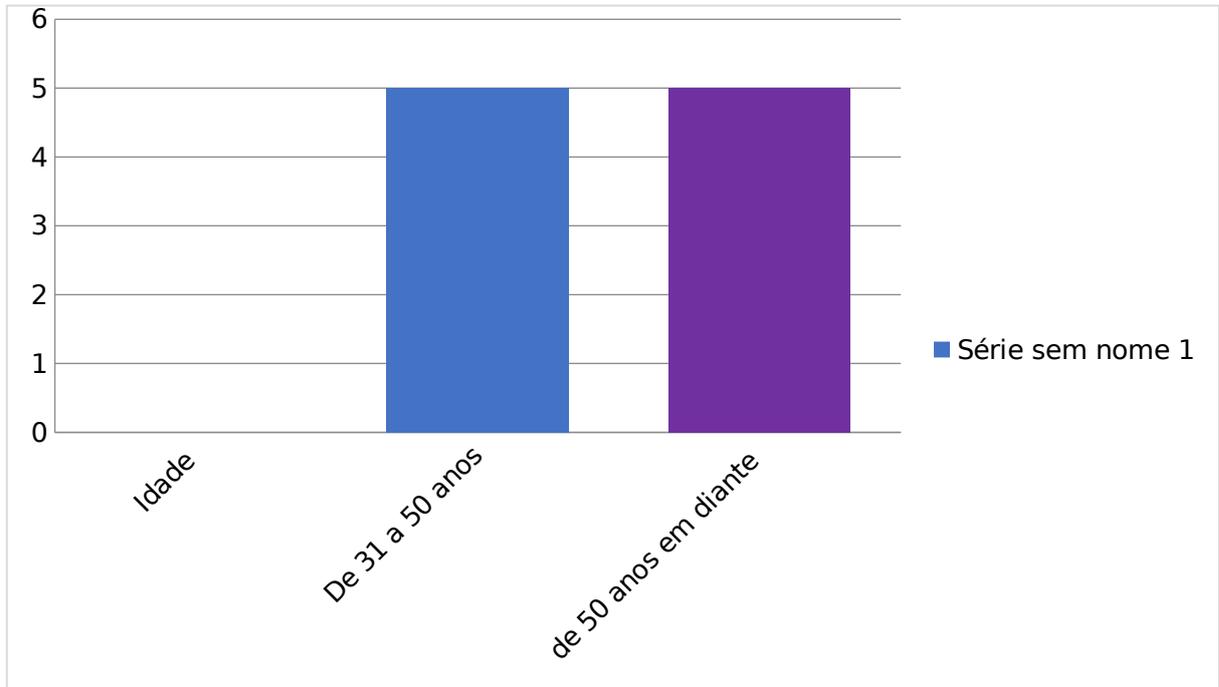
Com base nas respostas dos entrevistados, todos possuem especialização, em alguma área da educação: Segundo relataram, todos os profissionais consideram que o lúdico é importante, e utilizam em suas práticas docentes.

Gráfico 1. Dos profissionais participantes três do sexo masculino e sete do sexo feminino.



Fonte:BARBARESCO,2019

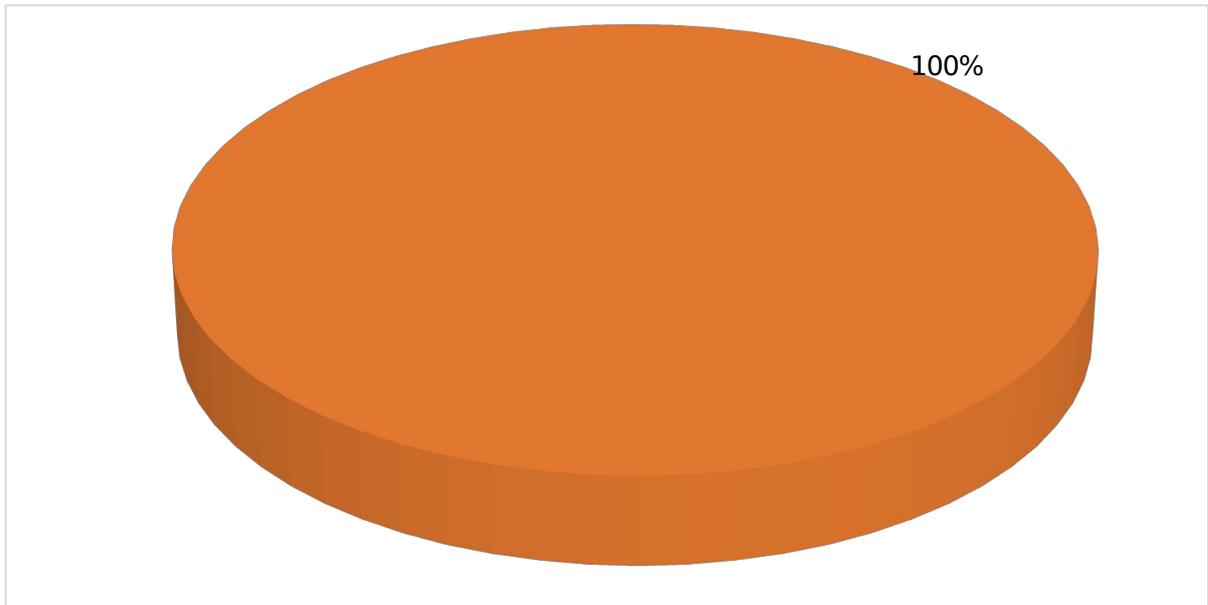
Gráfico 2. Qual a faixa de idade dos entrevistados?



Fonte:BARBARESCO,2019

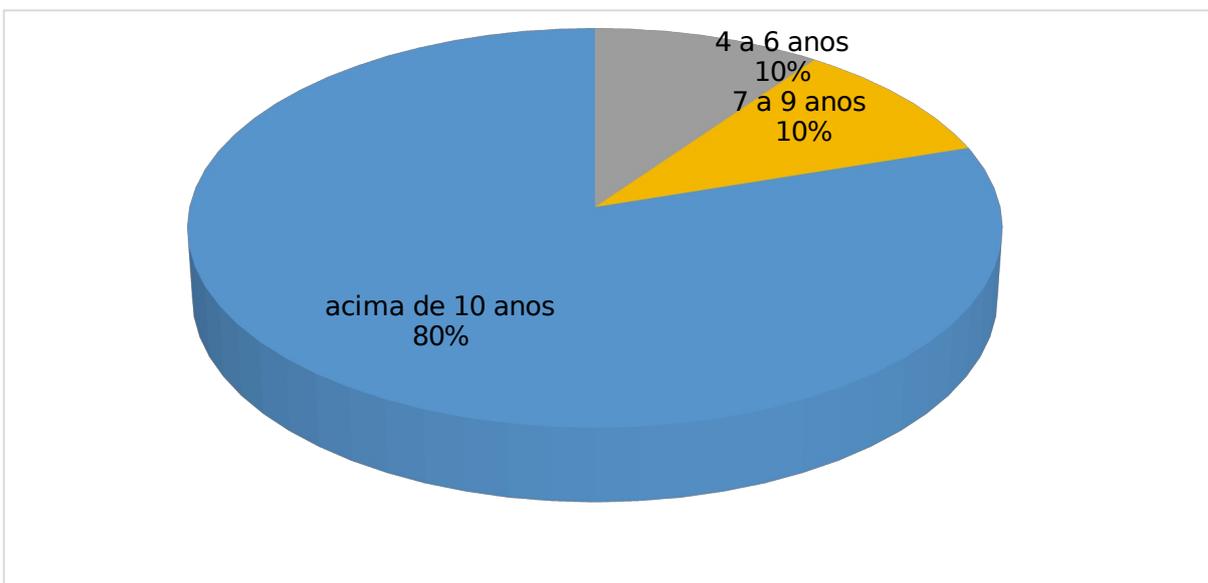
No tocante a idade como mostra o gráfico cinco dos participantes estão entre 31 a 50 anos e cinco de 50 anos em diante.

Gráfico 3. Qual a formação acadêmica dos professores entrevistados?



Fonte:BARBARESCO,2019

Gráfico 4. Qual o tempo de atuação trabalhando na educação?

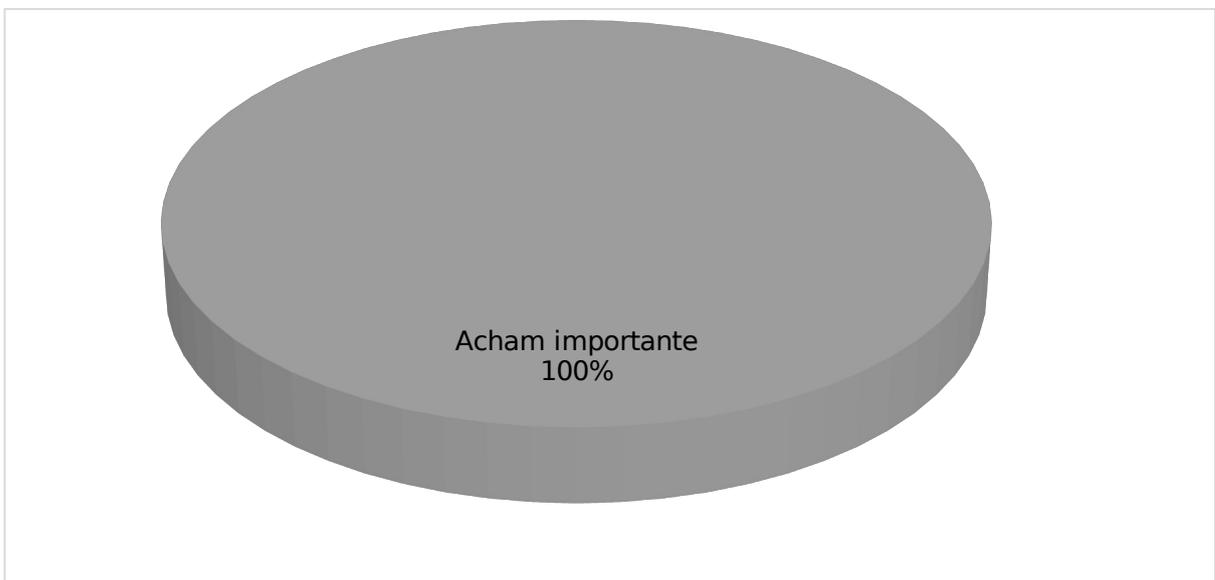


Fonte:BARBARESCO,2019

Ambos os profissionais que participaram da pesquisa, acreditam que é importante trabalhar com o lúdico na educação, para o desenvolvimento do aluno, essencial pois a criança brinca sem perceber que aprende. E o professor, pode direcionar essa aprendizagem de maneira prazerosa para o aluno. Pois cria possibilidades e benefícios, as crianças no processo de seu desenvolvimento favorecendo seu crescimento e socialização.

É de suma importancia uma vez que se bem planejado torna o aprendizado mais divertido e agradável. É uma das etapas mais importantes para o desenvolvimento cognitivo da criança, pois aprende enquanto brinca. Ao trabalhar o lúdico em sala de aula proporciona a construção do conhecimento e da possibilidade para se interagir com o meio social. Importantíssimo pois a criança aprende brincando.. A ludicidade é fundamental no processo de ensino e aprendizagem, principalmente na educação infantil em que a criança desenvolve a partir das brincadeiras.

Gráfico 5: O que acha do lúdico na educação?



Fonte:BARBARESCO,2019

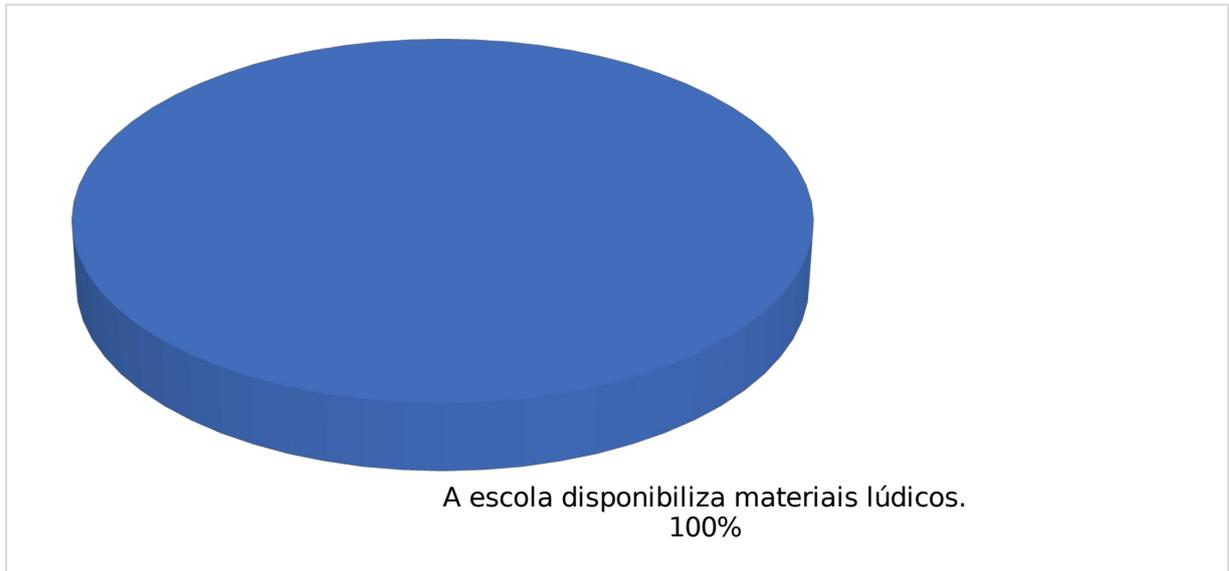
Os educadores acreditam que o lúdico ajuda muito no processo ensino aprendizagem e acham importantes. Tanto é que afirmaram que utilizam esta prática. E que procuram associar o conteúdo a algum jogo ou brincadeira com o objetivo de tornar o processo de aprendizagem interessante e que a aula fique mais prazerosa.

Tem professor que criou rotina em que as brincadeiras ocorrem mais no final do período da aula. Usa Jogos com apoio pedagógico, principalmente os jogos educativos, Jogos didáticos sempre em grupos. E argumenta que é prazeroso trabalhar com as aulas lúdicas, pois possibilita o desenvolvimento muito mais rápido no aprendizado, físico e cognitivo.

Consideram o uso de atividades lúdicas muito válido e contam que ela ajuda que ela ajuda no desenvolvimento do raciocínio lógico, equilíbrio e coordenação motora. E há quem acredita que a prática diária permite que a criança construa seu conhecimento e manipule a sua

realidade, reconhecendo o brincar como um auxílio no processo ensino-aprendizagem. Não importa a idade o lúdico se faz necessário e melhora o raciocínio.

Gráfico 6: A Escola possui materiais lúdicos e disponibiliza estes para o trabalho docente com os alunos?



Fonte:BARBARESCO,2019

Os professores vem trabalhando do lúdico através de jogos, brincadeiras direcionadas ou não, pinturas e etc. Com jogos pedagógicos: damas, xadrez, quebra cabeça, soletrando entre outros, onde trabalha os conteúdos programados com uso do material prático e ao mesmo tempo divertido. De acordo com o planejamento do dia como por exemplo a matemática pode ser trabalhado a tabuada através de bingo, música e etc. De forma que as crianças possam interagir com o ambiente, com os colegas e o professor.

Associando o conteúdo com a atividade lúdica, procurando falar a linguagem da criança. Um exemplo para trabalhar a matemática conteúdo sistema monetário, simulamos lojas de brinquedos em que as crianças, compravam, vendiam os próprios brinquedos. Algumas brincadeiras lúdicas podem ser direcionadas na alfabetização, alguns exemplos como jogos e brincadeiras contribuem de forma significativa, enriquecendo o desenvolvimento intelectual das crianças, tornando o aprendizado mais prazeroso.

O ambiente escolar possui jogos pedagógicos concretos, laboratório de informática. Jogos de memória, dominó, etc. Caça-palavras, dominó matemático, sacola mágica, pasta para leitura, vários jogos que envolve o aprendizado do aluno. Músicas, danças, teatro e outros. Jogos de alfabetização, materiais diversos pois, dependendo da atividade é necessário levar

objetos para a escola. É preciso preparar atividades que resgate o conhecimento do aluno em relação aprendizagem, como jogos, brincadeiras e outros.

Tais materiais pedagógicos estão disponíveis para os educadores trabalharem, pois atividade lúdica se define em qualquer etapa da criança. No entanto mesmo havendo diversos materiais a disposição. Ao professores também produzem materiais, pois nunca se tem em quantidade suficiente, tendo em vista que a demanda é grande.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao terminar este trabalho acredito que este veio somar para a educação, creio que os nossos questionamentos quando, nos levam a busca da verificação do que de fato vem ocorrendo em determinado campo, nesse caso algo referente a educação. O que as pessoas que estão envolvidas no processo pensam e praticam no dia a dia.

O trabalho ocorreu dentro de uma perspectiva satisfatória, pois a escola abriu as portas e os profissionais estavam dispostos a colaborar. A prestatividade dos participantes foi um fator importante para a realização da pesquisa. As pesquisas bibliográficas indicaram o caminho do lúdico como algo imprescindível para ser utilizado na educação. No sentido de contribuir para o sucesso da mesma. De maneira a tornar o conteúdo mais atraente, aumentando o interesse dos alunos facilitando sua aprendizagem.

Os professores quando indagados em relação ao uso do lúdico no processo de ensino aprendizagem, estavam muito convincentes de que as atividades lúdicas devem fazer parte das práticas pedagógicas. E que de fato facilitam o trabalho com os alunos, proporciona aprender de maneira mais agradável, o aluno aprende também enquanto brinca.

No desenvolvimento desta pesquisa pude perceber que, atualmente o lúdico como atividade pedagógica, traz resultados impressionantes. E que os profissionais da educação estão convivendo com esta prática e compartilhando suas experiências e resultados. Pois percebem a evolução das crianças.

O lúdico proporciona o desenvolvimento integral do indivíduo seja na interação com o brinquedo e com os colegas que participam das brincadeiras. E que os jogos que no passado foi muito criticado e era tido como algo fútil, é algo que estimula o pensar. Faz com que seja produzida novas ideias. Quando se está participando de um jogo é evidente que a pessoa está em uma constante busca de estratégias. Logo quem está em uma prática lúdica está em constante atividade.

Considero que o trabalho foi importante, para eu compreender que em meio a tantos desafios o profissional da educação deve estar em constante busca de se atualizar e para trabalhar com estratégias diversas. Com base nas pesquisas bibliográficas e na entrevista como os professores chego ao final deste trabalho considerando que o educador deve sempre encontrar um tempo e um meio de trabalhar com atividades lúdicas.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso no dia 19 de novembro de 2018.
- BERTOLDO, Janice Vida; RUSCHEL, Maria Andrea de Moura. **Jogo, Brinquedo e Brincadeira - Uma Revisão Conceitual**. Disponível em: <http://www.ufsm.br/gepeis/jogo.htm>. Acesso no dia 18 de novembro de 2018.
- CAMPOS, Maria Célia Rabello Malta. **A importância do jogo no processo de aprendizagem**. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/entrevistas/entrevista.asp?entrID=39>. Acesso no dia 17 de novembro de 2018.
- KISHIMOTO, T.M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 6. ed. São Paulo: CORTEZ, 1994.
- MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **A importância das brincadeiras na evolução dos processos de desenvolvimento humano**. 2003. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/opinioao/opinioao.asp?entrID=132>. Acesso no dia 18 de novembro de 2018.
- NEVES, Lisandra Olinda Roberto. **O lúdico nas interfaces das relações educativas**. Disponível em: <http://www.centrorefeducacional.com.br/ludicoint.htm>. Acesso no dia 19 de novembro de 2018.
- NUNES, Ana Raphaella Shemany. **O lúdico na aquisição da segunda língua**. Disponível em: http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm. Acesso no dia 16 de novembro de 2018.
- OLIVEIRA, Sâmela Soraya Gomes de, DIAS, Maria da Graça B. B. e ROAZZI, Antonio. **O lúdico e suas implicações nas estratégias de regulação das emoções em crianças hospitalizadas**. *Psicol. Reflex. Crit.* [online]. 2003, vol.16, no.1 [cited 29 March 2006], p.1-13. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-79722003000100003&lng=en&nrm=iso>. ISSN 0102-7972.
- SANTOS, Antônio Carlos dos. **Jogos e atividades lúdicas na alfabetização**. Rio de Janeiro: Sprint, 1998.
- TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos**. 2004. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=621>. Acesso no dia 16 de novembro de 2018.
- VELASCO, Cacilda Gonçalves. **Brincar: o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint Editora, 1996.
- SOMMERHALDER, Aline: **Jogo e a Educação da Infância: muito prazer em aprender / Aline Sommerhalder, Fernando Donizete Alves, - 1.ed.- Curitiba, PR: Editora CRV, 2011. 123p.**

APÊNDICE

Apêndice A – Questionário

QUESTIONÁRIO

Prezado(a) Educador(a), esta pesquisa faz parte de um trabalho de conclusão do curso(TCC), ESPECIALIZAÇÃO EM SABERES E PRÁTICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL vinculado à Diretoria de Gestão de Educação a Distância, Polo UAB de Colíder.

Dados Pessoais:

1. Sexo:

- Feminino
 Masculino

2. Idade:

- Até 30 anos
 31 a 50 anos
 50 anos em diante

3. Grau de Formação:

- Ensino Médio (Pedagógico): _____
 Ensino Superior Incompleto: _____
 Ensino Superior Completo: _____
 Especialização: _____

4. Período de atuação na educação:

- 1 a 3 anos 4 a 6 anos 7 a 9 anos acima de 10

30 anos

Dados da Pesquisa:

1. Qual a sua opinião sobre o lúdico (jogos e brincadeiras) no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil?

Eu trabalhei 15 anos na Educação Infantil e usava sempre o lúdico porque é muito importante a criança aprender brincando.

2. Ao longo do seu trabalho como professor (a), você desenvolve atividades lúdicas, como: jogos e brincadeiras na sala de aula? Explique:

Sempre usei brincadeiras na sala de aula porque acredito que a criança aprende com mais facilidade.

3. De que forma é trabalhado o lúdico em sala de aula?

Uso para reforçar o conteúdo desenvolvido em sala de aula, e também para apresentar algum conteúdo novo.

4. Quais são os materiais utilizados para desenvolver o lúdico em sala de aula?

Jogos, internet com jogos interativos para desenvolver o raciocínio, músicas entre outros.

5. A escola disponibiliza de materiais lúdicos que auxiliam no ensino-aprendizagem das crianças na educação infantil?

Embora no momento não trabalhe na Educação Infantil mas a escola possui material pedagógico e isso ajuda muito.

6. Na sua opinião, qual o papel do educador ao utilizar a prática lúdica?

É muito importante porque a criança aprende os conteúdos de uma forma prazerosa e assim aprende com mais facilidade.

Obrigada pela colaboração.

Obrigada X Y documento.