

CENTRO UNIVERSITÁRIO DO SUL DE MINAS – UNIS/MG
PEDAGOGIA
INGRID MOURA SANTOS

**A IMPORTÂNCIA DA RELAÇÃO PROFESSOR/ALUNO NAS BRINCADEIRAS DO
ENSINO INFANTIL**

Varginha
2016

INGRID MOURA SANTOS

**A IMPORTÂNCIA DA RELAÇÃO PROFESSOR/ALUNO NAS BRINCADEIRAS DO
ENSINO INFANTIL**

Monografia apresentada ao Centro
Universitário do Sul de Minas Unis/MG,
como parte integrante dos requisitos para a
obtenção do grau de Licenciada no Curso de
Licenciatura em Pedagogia. Orientador: Prof.
Ma. Luciane Madeira Motta Tavares.

Varginha
2016

INGRID MOURA SANTOS

**A IMPORTÂNCIA DA RELAÇÃO PROFESSOR/ALUNO NAS BRINCADEIRAS DO
ENSINO INFANTIL**

Monografia apresentada ao curso de
Pedagogia do Centro Universitário do Sul de
Minas- UNIS/MG, como pré requisito para
obtenção do grau de Licenciatura, pela Banca
Examinadora composta pelos membros.

Aprovado em

Prof. Ma.Luciane Madeira Motta Tavares

OBS.:

Dedico este trabalho aos meus pais que são o meu maior exemplo de dedicação e amor, eles sempre me ajudaram incansavelmente em tudo com muita amizade e carinho.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus que me capacitou a cada momento e não me deixou desistir, pela fé e coragem que ele me deu. Agradeço a minha mãe que é o meu maior exemplo de dedicação e amor, ao meu pai que me ajudou incansavelmente em tudo com muita amizade e carinho. Agradeço ao meu noivo por seu companheirismo em todos os momentos de minha vida, a todos os outros membros da família padrinhos, avós, tios e primos pelo apoio, aos meus amigos de curso que foram uma grande referência de aprendizagem, aos meus professores que foram de extrema importância para este momento em qual realizo com muita felicidade.

“Ninguém ignora tudo. Ninguém sabe tudo. Todos nós sabemos alguma coisa. Todos nós ignoramos alguma coisa. Por isso aprendemos sempre.” (Paulo Freire).

RESUMO

Este trabalho descreve a importância da relação professor/aluno nas brincadeiras do ensino infantil. Tal abordagem justifica-se pelo fato de que é no lúdico que se dá estimulação da inteligência, os valores, a criança aprende a lidar com as dificuldades, desenvolve habilidades, faz com que use a imaginação e a criatividade e produza sua autonomia e a faz conhecer todo mundo a sua volta. Já que educação forma e informa cidadãos que necessitam entender a construção da sociedade para nela viver e conviver, é necessário que essa educação se de com qualidade, é papel da educação formar pessoas críticas e criativas, que criem, inventem, descubra, que sejam capazes de construir conhecimento. O objetivo deste estudo é pesquisar como estabelecer uma boa relação entre professor/aluno, mostrando seus reflexos na aprendizagem e na construção da autonomia. Este propósito será conseguido mediante pesquisa bibliográfica, através de livros sobre a história da educação em relação ao lúdico e de sua ação no ambiente escolar, pois a educação é o instrumento de poder mais coerente da qual a pessoa possui. A análise demonstrará que a aprendizagem em sala de aula acontecerá em sua totalidade, e para isso será indispensável que o professor busque meios de interação e relações de afeto com seus alunos, pois crianças aprendem brincando e de forma significativa e positiva, explorando o lúdico como ferramenta de trabalho nos ambientes escolares. O professor deve atuar como alguém que entende essa importância e, conseqüentemente, dedica tempo para a brincadeira diariamente dentro da escola.

Palavras-chaves: Educador. Educando. Interação. Lúdico. Ensino–aprendizagem

ABSTRACT

This paper describes the importance of the teacher / student relationship in the games of childhood education. Such an approach is justified by the fact that it is the playfulness that gives stimulation of intelligence, the values, the child learns to cope with the difficulties, develops skills, makes use imagination and creativity and produce their autonomy and makes know everyone around you. Since education forms and informs citizens need to understand the construction of society to it live and live, it is necessary that education is quality, is the role of education form critical and creative people who create, invent, discover, capable to build knowledge. The aim of this study is to research how to establish a good relationship between teacher / student, showing its effects on learning and building autonomy. This purpose is achieved by literature through books about the history of education in relation to recreational and activity at school, because education is the most consistent instrument of power which man has. The demonstrate analysis that learning in the classroom will take place in its entirety, and it is essential that the teacher seek ways to interact with and affect relationships with their students because children learn through play and a significant and positive way, exploring the playful as work tool in school environments. The teacher should act as someone who understands this importance and therefore devotes time to play every day in the school.

Key words: *Educator. Educating. Interaction. Playful . Teaching and learning*

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	9
2	A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	11
3	A INTERAÇÃO DO PROFESSOR NOS MOMENTOS LÚDICOS.....	14
4	A CONSTRUÇÃO DE SABERES PELO APRENDER BRINCANDO.....	18
5	CONSTRUÇÃO DO RECURSO DIDÁTICO EM FORMA LÚDICA.....	21
6	VERDADES, CONCEPÇÕES E CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL.....	24
7	CONCLUSÃO.....	26
8	REFERÊNCIAS.....	27

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho descreve a importância da relação professor/aluno nas brincadeiras do ensino infantil, procurando entender como estabelecer uma boa relação entre professor e aluno em uma sala de aula por meio das brincadeiras para uma melhor qualidade de ensino. Acredita-se que ocorra uma boa relação, seja necessário um esforço da parte do educador, onde o mesmo busque meios para conquistar seus alunos em diversos momentos lúdicos.

O educador como diferencial na qualidade do ensino deve acreditar no potencial do aluno, sempre estimulando-o, elogiando suas imaginações, auxiliando em suas dificuldades; tudo isso somente ocorrerá se o professor demonstrar afetividade nas brincadeiras com os mesmos. Assim os educandos se desenvolverão de maneira mais significativa e positiva, o aprendizado ocorrerá de forma natural, pois terão prazer em aprender. O que leva o ato de educar é a existência de um educando, sujeito da educação, mediado por um educador que está imbuído na preparação do educando para sua inserção social.

Tal abordagem se justifica pela necessidade de levar o educador a refletir sobre o lúdico na educação infantil, estimulando o brincar na prática pedagógica como instrumento do processo de formação educativa do ser humano.

Após essa justificativa, passa-se a expor os tópicos dessa pesquisa. No primeiro capítulo, serão apresentados a ludicidade na educação infantil, apontando a maneira como se dá a educação através de brincadeiras, e os demais capítulos mostraram a interação do professor nos momentos lúdicos, a construção de saberes pelo aprender brincando, construção do recurso didático em forma lúdica, verdades, concepções e contribuições do lúdico para a educação Infantil. É papel de todo educador promover seres autônomos conscientes das necessidades da sociedade onde está inserido, pois é ele quem irá transformá-la na medida em que se apropria do conhecimento. O professor comprometido é também um mediador de processos e decisões. E o lúdico é uma estratégia insubstituível para ser usada como estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias, além disso, é uma importante ferramenta de progresso pessoal e de alcance de objetivos institucionais.

O propósito deste estudo é buscar a relevância que se tem uma boa relação com os alunos mostrando seus reflexos na aprendizagem e na construção da autonomia. Tendo em vista que é grande a responsabilidade do educador para alcançar a aprendizagem dos educandos fazendo-se a integração dos conteúdos curriculares propostos com o lúdico (jogos,

brinquedos e brincadeiras), mas todos têm o direito de aprender e aprender com prazer o resultado será bem melhor.

Este intento será conseguido mediante pesquisa bibliográfica.

2 A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Um primeiro aspecto a ser discutido é o brincar na educação infantil, onde se destaca como ferramenta essencial na interação social do professor em sua sala de aula. A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista como apenas diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora com uma boa saúde mental, facilita os processo de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Ao falar sobre este tema, verifica-se que brincar é aprender, divertindo a criança aprende a se relacionar com os colegas e a descobrir e a criar coisas que existem no mundo a sua volta, garantir espaços lúdicos com atividades que irão proporcionar uma aprendizagem com nível elevado de sucesso atuando para que com sua ajuda o mesmo realize algo que ainda não conseguia sozinho, fortalecendo também sua autonomia e autoconfiança.

O brincar na educação infantil é um fator estimulador é um espaço que possibilita diferentes conteúdos da aprendizagem onde as formas de expressão como a linguagem verbal e corporal, ocupa lugar privilegiado, os jogos e brincadeiras devem visar à formação integral da criança, capaz de promover seu desenvolvimento. A ludicidade representa importantes estratégias de aprendizagem para ser desenvolvida com os alunos. Ela é sugerida em muitas propostas pedagógicas como um instrumento para o ensino de conteúdos. Mas quando os jogos e as brincadeiras podem ser vistos como atitudes essenciais que possibilitam a conquista da liberdade de expressão, o transitar do cotidiano permeado de regras e normas socialmente construídas para o mundo lúdico em que elementos tais como imaginação, desejos e alegria são totalmente permitidos.

“[...] A brincadeira é uma das linguagens que se destacam na infância e é através dela que a criança significa e ressignifica o mundo, construindo suas práticas culturais.” (SANTOS. SILVA, 2009, p.6). Assim, o brincar, além de fazer com que a criança aprenda de forma significativa e positiva, fará também que ela se desenvolva na parte social e cultural, mas para que isso aconteça é fundamental que o professor busque meios para introduzir na sala de aula harmonia.

Na educação infantil, as crianças estão desenvolvendo suas capacidades, isso faz com que a aprendizagem aconteça de forma significativa, pois estão aprendendo brincando. O ambiente educacional deve ser organizado de forma a incentivar a imaginação e as brincadeiras, assim como da professora se colocar como também organizadora de um ambiente rico para brincadeiras. A aprendizagem decorrente da brincadeira vem da

experimentação que a atividade propicia. As maneiras de mediação que o professor pode utilizar no ambiente da educação infantil possibilita uma qualidade no brincar de seus alunos.

A assimilação do real por meio da ficção simbólica de que os jogos
Precedentes são testemunhos prolonga-se naturalmente, combinações.
Compensatórias sempre que o real é mais a corrigir do que a reproduzir
Por prazer. (PIAGET, 1896, p. 170)

Os jogos, as brincadeiras favorecem um ambiente agradável para despertá-lo, de um desenvolvimento de aprendizagem das crianças. Brincar é relevante para o aluno e facilitador para incorporação de novos comportamentos que auxiliam a socialização e a formação de valores. As brincadeiras são algo transformador para a atuação das crianças, para seu desenvolvimento, e para sua aprendizagem. As brincadeiras são um universo simbólico que atuam nas atitudes das crianças onde ela reconstrói e representa sua realidade e aprende a dividir regras, pois brincando, a criança se expressa, interage, aprende a lidar com o mundo que a cerca e forma sua personalidade, permite o autoconhecimento propiciando o desenvolvimento da inteligência. Este instrumento estimula a socialização e são de interesse de todos os alunos, promovendo integração e interação das diferenças e diversidades encontradas dentro da escola, resultando na função primordial de estimular a aprendizagem, para formar além de alunos, cidadão conscientes capazes de serem reflexivos e exercer o pensamento crítico e criativo. [...] “Os jogos e as brincadeiras são uma forma de lazer no qual estão presentes as vivências de prazer e desprazer.” (PEDROZA, 2005, p.62).

O jogo sob as suas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil.

Os jogos infantis foram nela repartidos em cinco grupos I) os jogos funcionais ou sensório motores II) os jogos de ficção ou de ilusão III) os jogos receptivos, ver imagens, ouvir historias IV)os jogos de construção V) os jogos coletivos. Mas é evidente que a categoria III não esta no mesmo plano que as outras e a própria autora reuniu esses jogos receptivos e os de ilusão no seu quadro estatístico da evolução dos jogos infantis. (PIAGET, 1896, p. 143)

A instituição de educação infantil deve ser um espaço que possibilite diferentes conteúdos da aprendizagem onde as formas de expressão como a linguagem verbal e corporal, ocupe lugar privilegiado. Neste contexto, os jogos e brincadeiras devem visar à formação integral da criança. Sendo assim, o brincar é uma ferramenta essencial para o desenvolvimento da criança. A ludicidade tem um grande papel no desenvolvimento cognitivo e social da criança. Elas brincam, e se desenvolvem e se socializam. Descobrimo assim o seu verdadeiro papel na sociedade através do brinquedo, favorecendo também a aprendizagem da leitura e da escrita. As relações entre desenvolvimento e aprendizagem, resgatam a importância dos jogos e brincadeiras na formação da inteligência, tendo como papel do educador, articular esses processos na sala de aula, orientando, mediando e propondo desafios às crianças, proporcionando sempre o aguçar da curiosidade, criatividade e instigando a discussão, bem como o raciocínio das crianças.

Organizar a sala de aula, ou outro espaço disponível, é de extrema importância para deixar as brincadeiras fluírem. Uma mudança simples na disposição das carteiras pode ter um efeito espetacular. Isso tornará o ambiente mais acolhedor, onde as crianças se sentirão à vontade para criar o que a imaginação manda para desenvolver a aprendizagem, ou seja praticar, cada vez mais ações lúdicas para ensiná-los.

Ao brincar a criança desenvolve sua linguagem, ao se comunicar com a outra criança, dessa maneira ela passa a entender o mundo e a desenvolver seu conhecimento, por tanto precisamos colocar a brincadeira como nossa parceira na educação para que a aprendizagem seja mais prazerosa.

A vida na instituição infantil o “cuidar” é parte integrante da educação, embora possa exigir conhecimentos, habilidades e instrumentos que explorem a dimensão pedagógica. Cuidar de uma criança em um contexto educativo demanda a integração de vários campos de conhecimento e a cooperação de profissionais de diferentes áreas e tal fator de cuidados é com base no relacionamento entre brincadeiras, isso é fundamental durante o processo de inserção da criança na vida escolar, além de representar a ação conjunta rumo à consolidação de uma pedagogia voltada para a infância.

3 A INTERAÇÃO DO PROFESSOR NOS MOMENTOS LÚDICOS

Outro aspecto a ser discutido é a interação, onde o professor deve buscar meios para que as brincadeiras estejam de acordo com os conteúdos a serem trabalhados em sala de aula.

O ambiente escolar é um espaço que deve favorecer o conhecimento, e para que isso aconteça deve haver uma aproximação entre quem ensina e quem aprende.

O reconhecimento do valor educativo do brincar é de domínio dos professores que devem inserir a brincadeira no universo escolar, reconhecendo-a como uma via para se aproximar da criança, com o objetivo de ensinar brincando. Criança e brincadeira fazem uma combinação perfeita. É quase impossível imaginar uma criança que não goste de brincar, que não se deixa envolver pela imaginação. Pensar num ensino e numa aprendizagem mais envolventes e mais próximos do real, entre a realidade e a fantasia é reconhecer a brincadeira como uma estratégia a mais na sala de aula, sempre tomá-la como mais um instrumento pedagógico, já que sabemos que a brincadeira desenvolve os aspectos físicos e sensoriais, além do desenvolvimento emocional, social e da personalidade da criança.

Pedroza (2005) destaca que, o brincar possibilita o desenvolvimento do aluno integralmente na sua subjetividade não é apenas um instrumento didático facilitador para o aprendizado de conteúdos curriculares é o processo de mudança em relação ao comportamento.

De forma semelhante, na obra *Currículo na educação infantil*, Fatima Salles e Vitória Faria (2012) nos diz que, os professores concebem o brincar como uma forma privilegiada da criança conhecer o mundo, de essa linguagem ser propiciada desde muito cedo a elas. As crianças desenvolvem capacidades de imaginar de transformar uma coisa em outra, organizam seu trabalho com concepção clara e consistente do brincar.

Segundo Referencial Curricular para a Educação Infantil (BRASIL, 1998), Nas brincadeiras as crianças desenvolvem capacidades importantes tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem capacidades de socialização através da interação e do uso de experiências de regras e papéis sociais.

Ao se analisar esta citação, entende-se a importância da afetividade nas brincadeiras do ensino infantil, a ludicidade representa importantes estratégias de aprendizagem para ser desenvolvida com os alunos, a criança se expressa, interage, aprende a lidar com o mundo que a cerca e forma sua personalidade, permite o autoconhecimento propiciando o desenvolvimento da inteligência.

Cabe ao professor à tarefa de individualizar as situações de aprendizagens oferecido as crianças, considerando suas capacidades afetivas, emocionais, sociais, e cognitivas assim como os conhecimentos que possuem dos mais diferentes assuntos e suas origens socioculturais diversas. Isso significa que o professor deve planejar e oferecer uma gama variada de experiência que responda simultaneamente as demandas do grupo e as individualidades de todas as crianças. (BRASIL, 1998.)

A interação e a motivação são fatores essenciais no processo de aprender brincando, o aluno aprende mais quando é motivado, quando se sente como sujeito do conhecimento e sabe que pode enfrentar e superar desafios, tudo isso se dá nas brincadeiras o que torna a aprendizagem prazerosa e interessante. “É necessário entender que a utilização do lúdico como recurso pedagógico na sala de aula pode constituir se em um caminho possível que vá ao encontro da formação integral das crianças e do atendimento às suas necessidades.” (RAU, 2011, p. 36).

Proporcionar as crianças momentos de convivência saudável, amigável, criativa e construtiva; pois através da brincadeira a criança atribui sentido ao seu mundo, se apropria de conhecimentos que a ajudarão a agir sobre o meio em que ela se encontra.

A inserção de jogos e brincadeiras como estratégias mediadoras e a postura que o professor assume na utilização desses recursos na aprendizagem promovem um crescimento significativo. Os alunos se desenvolvem melhor em atividades propostas pelo professor que se fundamentam em jogos e brincadeira. O debate e a reflexão dos agentes construtores do conhecimento permite repensar no processo de ensino aprendizagem em nossas escolas, procurando construir um contexto educativo que seja qualitativo, participativo, dialógico e interativo, pois é tempo de aprender, ensinando com alegria, diálogo, prazer, cooperação e interação em sala de aula.

Quando o professor propõe uma brincadeira, ele deve ter consciência dos objetivos que se quer atingir e adquirir certos cuidados com o ato de brincar. O modo como acontece à interação dos alunos com os professores estimula o desenvolvimento da criança, por isso deve ser acessível, permitindo que todos os membros tenham acesso aos brinquedos e as brincadeiras em sala de aula. O professor de educação infantil deve oportunizar situações de brincar livre e dirigido, permitindo que as crianças aprendam brincando, o brincar com direcionamento, tem possibilidades direções e dimensões variadas, estendendo-se ou não para alguma área específica.

“Assim, é no brincar que a criança adapta a sua condição físico-motora e a do objeto e/ou situação às condições exigidas pela ação e, conseqüentemente, ela consegue

experimental, explorar e compreender os significados do meio”. (GARANHANI, 2005, p.2023).

Os registros do brincar são marcas que podem ser aproveitados para o planejamento de atividades lúdicas com as crianças. Juntar-se às crianças é um importante recurso de avaliação e divulgação do trabalho docente. O educador em sua sala de aula é o mediador da aprendizagem e o construtor da autonomia dos alunos. Esses recursos lúdicos são importantes para a aprendizagem das crianças da educação infantil, nortear estas brincadeiras, onde as mesmas estejam voltadas para os conteúdos curriculares é tarefa fundamental do profissional educador da educação.

A disciplina e o equilíbrio devem ser mantidos em classe, para que o aprendizado não seja prejudicado, e para que se desenvolva, no aluno, o autorespeito, o autocontrole e o respeito, ficando o professor atento para que certas situações não fujam do limite. O professor deve se utilizar da liderança controlando-a, no entanto, para não inibir a criatividade do aluno, criando uma relação de respeito mútuo e organizando sua metodologia de trabalho.

Assim, pode-se destacar o importante papel do educador em sua sala de aula, atuando como o mediador da aprendizagem e o construtor da autonomia dos alunos. Esses recursos lúdicos são importantes para a aprendizagem das crianças da educação infantil, nortear estas brincadeiras, onde as mesmas estejam voltadas para os conteúdos curriculares é tarefa fundamental do profissional educador da educação.

O lúdico permite novas maneiras de a criança se desenvolver, associado a fatores como: capacitação dos profissionais envolvidos, infraestrutura, pode-se obter uma educação de qualidade, capaz de ir ao encontro dos interesses essenciais à criança, pois as atividades lúdicas não são somatórias, mas sim fazem parte do processo de aprendizagem.

A prática pedagógica torna-se mais prazerosa com a presença das brincadeiras, uma vez que possibilita ao professor aproximar-se do mundo da criança e observá-la com mais propriedade. Para tanto, ele precisa conhecer a criança, de onde ela vem, como pensa, seus valores, histórias de vida, as representações que ela faz do mundo, para intervir de forma consistente, influenciando na construção do sujeito, na formação de sua história. Para criar situações de aprendizagens significativas o educador precisa não somente de conhecimento teórico sobre o nível de desenvolvimento da criança, mas também de experiências práticas relativas às possibilidades de exploração que as brincadeiras podem oferecer.

Na sala de aula, o professor escolhe o assunto com o qual deseja trabalhar antes da atividade para usar a brincadeira, primeiro precisa incentivar as crianças a brincar, deve ainda ajudar a turma a criar as regras básicas do jogo e por fim deixá-las livres. Depois que a

brincadeira acaba, começa o trabalho do pedagogo. Embora não seja possível associar conteúdo didático com a brincadeira, você pode criar inúmeras atividades pedagógicas a partir de um jogo infantil espontâneo. A organização temática ajuda a criança a reproduzir melhor a realidade.

A implementação e/ou implantação de uma proposta curricular de qualidade depende principalmente dos professores que trabalham nas instituições. Por meio de suas ações que devem ser planejadas e compartilhadas com seus pares e outros profissionais da instituição, pode se construir projetos educativos de qualidade junto aos familiares e as crianças. (BRASIL, 1998.)

O professor que trabalha com a primeira infância precisa estar aberto para perceber que a natureza infantil é complexa e exige de nós, adultos, postura de observadora bastante apurada, a fim de apreendermos o que é ser criança e como devemos lidar com elas.

Para que o uso do lúdico seja, de fato, uma estratégia didática que auxilie na construção do conhecimento e no desenvolvimento global da criança, é preciso planejar as situações, visando a uma aprendizagem, a um conhecimento, a uma atitude. Estas situações devem ter uma intencionalidade educativa; portanto, devem ser planejadas pelo professor a fim de alcançar objetivos predeterminados.

A criatividade pode ser estimulada com objetos simples onde a criança tem oportunidade de criar, inventar novas funções e utilidades desses objetos. Pedacos de papel, pano, caixas vazias, canudos, palitos, barbante, cola, lápis, etc., são objetos ricos para a criança poder externar sua capacidade de criação, de construção. Devem-se evitar brinquedos muito estruturados, sofisticados que só podem representar aquilo a que se destinam.

Porém, é preciso muito cuidado com a desvalorização do movimento natural e espontâneo da criança em favor do conhecimento estruturado e formalizado, ignorando as dimensões educativas da brincadeira e do jogo como forma rica e poderosa de estimular a atividade da criança. A escola tem de se preocupar com a aprendizagem, mas o prazer tem de ser maior, cabendo ao professor à imensa responsabilidade de aliar as duas coisas.

4 A CONSTRUÇÃO DE SABERES PELO APRENDER BRINCANDO

Neste tópico, será abordado o papel da afetividade e seus reflexos na educação.

São várias as maneiras que a criança pode vivenciar o prazer de brincar, cada fase que a criança vivencia tem suas características e particularidades, A evolução da criança em seus primeiros meses de vida é muito rápida, quer sob ponto de vista físico, cognitivo, social, emocional e de comunicação oral. Na educação infantil existem muitas atividades que podem ser trabalhadas com os alunos como, por exemplo, contar histórias, desenhar, pintar, dançar, teatro, fantoches entre outros.

É notório que desde o nascimento, as crianças são mergulhadas num contexto social. Os adultos que convivem com elas quando se transformam em parceiros de seus jogos e brincadeiras, muitas vezes não se dão conta da importância de cada gesto, de cada palavra, de cada movimento.

“[...] Conhecer jogos e brincadeiras e refletir sobre os tipos de movimentos que envolvem é condição importante para ajudar as crianças a desenvolverem uma motricidade harmoniosa.” (BRASIL, 1998, p.31).

O lúdico impulsiona um exercício muito importante no desenvolvimento das crianças, ele possibilita que os comportamentos sejam construídos de acordo com a própria vivência e identidade do aluno. As brincadeiras são algo transformador para a atuação das crianças, para seu desenvolvimento, e para sua aprendizagem. As brincadeiras são um universo simbólico que atua nas atitudes das crianças onde ela reconstrói e representa sua realidade e aprende a dividir regras. A boa relação entre professor e aluno está na afetividade, o professor que busca entender os sentimentos de seus alunos além do seu intelectual, passa para ele segurança, mostra que está ali para auxiliá-lo quando for preciso.

A intervenção intencional nas brincadeiras das crianças, com materiais adequados e um espaço estruturado para brincar enriquece as competências imaginativas criativas e organizacionais infantis. O professor deve da melhor maneira organizar de forma diversificada as situações para que as crianças tenham a possibilidade de escolherem os melhores elementos para sua brincadeira e assim contribuir para a formação pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais. (BRASIL, 1998)

Deste modo, o professor que trabalha com afeto preocupa-se não apenas em formar seres intelectuais, mas também pessoas com valores sociais. A afetividade consiste em poder fazer com que a criança tenha contato físico, verbal, a relação de cuidados. O ato de cuidar é

maravilhoso é o sentimento que vai tornar o outro importante. Os professores, educadores que são, devem entender que têm uma missão: construir um ser humano. Isso somente acontecerá pela obra do amor, amor esse que cobra, que é duro, que traz sofrimento e preocupação, mas, por outro lado, traz muito prazer e a realização do ato humano mais criador fazer nascer um ser de verdade.

O processo da construção do saber é o maior responsável pela afetividade do professor para o sucesso da aprendizagem, cabe a ele analisar o perfil de sua turma e procurar a melhor maneira de se trabalhar nesta sala de aula, fazendo da aula, algo prazeroso para os alunos, para que eles sintam vontade de aprender, sejam realmente motivados. O papel da afetividade nas brincadeiras na construção de saberes, mostra competências, vontade e disposição, para o educador atuar como transmissor, como um parceiro privilegiado do aluno, pronto para atender suas necessidades individuais e coletivas, sabemos que os relacionamentos não são fáceis, pois cada um de nós têm ações diferentes, os nossos modos de ser, por isso para relacionar-se se exige o aprender, arte essa que propõe disciplina, treino e dedicação. Entendendo que todos nós deixamos marcas na vida de pessoas e essas em nossas vidas. A psicanálise mostra importantes contribuições sobre o brincar e o papel do brinquedo para a aprendizagem humana como uma forma simbólica de expressar desejos insatisfeitos, medos, e angústias. (SALLES; FARIA 2012)

A brincadeira proporciona afetividade, às crianças realizam substituição (capacidade de substituir um objeto pelo outro, independentemente da função real do objeto), o que lhes possibilita atingir uma definição funcional de conceitos e objetos, desenvolver o pensamento abstrato, além de aprender regras, valores e modelos dos adultos. Brincando na educação infantil, a criança aprende a transformar sua subjetividade e suas fantasias. Isso explica por que, muitas vezes, um urso de pelúcia velho e esfarrapado tem mais importância para uma criança do que um brinquedo novo e repleto de recursos, como luzes, cores, sons e movimento.

Ela precisa adquirir confiança para brincar com as outras e, para começar nada melhor do que iniciar com brincadeiras conhecidas por todas. Brincadeiras da tradição, como pular corda, amarelinha, caça ao tesouro, jogo de memória, faz de conta ou boliche dão prazer quando feitos em grupo. Depois de integradas no grupo, as crianças se sentem mais seguras, e é possível ensinar novos jogos. (KISHIMOTO, 2010, p. 8)

Brincar desempenha um papel fundamental no processo de aprendizagem da criança, pois permite que se integre e adapte ao mundo social. É a brincar e a jogar que a criança

aprende a comunicar, a relacionar-se com os outros e a adquirir um sentimento de pertença em relação ao grupo de amigos.

5 CONSTRUÇÃO DO RECURSO DIDÁTICO EM FORMA LÚDICA

O lúdico facilita a visão de currículos em relação à criança sobre o social, promove o resgate das influências culturais como um espaço de valorização de reprodução do conhecimento adquirido em gerações passadas, além de transpor a emoção do imaginário infantil. A possibilidade de uma didática oferece à criança revelar as contradições existentes entre a perspectiva adulta e a infantil quando da interpretação do brinquedo; travar contato com desafios, buscar saciar a curiosidade de tudo, conhecer; representar as práticas sociais, liberar riquezas do imaginário infantil; enfrentar e superar barreiras e condicionamentos, ofertar a criação, imaginação e fantasia, desenvolvimento afetivo e cognitivo. O processo de Ensino/Aprendizagem está constantemente aprimorando seus métodos de ensino para a melhoria da educação. O lúdico é um desses métodos que está sendo trabalhado na prática pedagógica, contribuindo para o aprendizado do aluno possibilitando ao educador o preparo de aulas dinâmicas fazendo com que o aluno interaja mais em sala de aula, pois cresce a vontade de aprender, seu interesse ao conteúdo aumenta e dessa maneira ele realmente aprende o que foi proposto a ser ensinado, estimulando-o a ser pensador, questionador e não um repetidor de informações.

A educação infantil é uma importante fase da construção dos pilares da educação e desenvolvimento da criança, na qual deve priorizar a observação e registros de suas atividades, integração e experiências lúdica que sejam interativas. (KISHIMOTO, 2010).

Os registros didáticos do brincar são marcas que podem ser aproveitados para o planejamento de atividades lúdicas com as crianças. O produto desses estudos serve para subsídio de novas pesquisas já que a conclusão de uma delas levanta diversas outras dúvidas que orienta diretrizes curriculares em fundamentos de referência para que os docentes planejem projetos e sequências didáticas que serão usadas posteriormente em sala de aula. Esses recursos lúdicos são importantes para aprendizagem das crianças da educação infantil, nortear estas brincadeiras, onde as mesmas estejam voltadas para os conteúdos curriculares é tarefa fundamental do profissional educador da educação.

A didática bem desenvolvida proporciona novos sentidos às brincadeiras, fazendo com que a execução seja feita espontaneamente pela criança, que ela possa simular coisas do faz-de-conta da sua imaginação. As regras são definidas pelo desenrolar das ações lúdicas ali os conteúdos didáticos e cognitivos são apresentados em forma de brincadeiras. Todo processo é organizado e controlado pelo objetivo de desenvolver a aprendizagem.

“Assim sendo, grande parte da preocupação da escola da transmissão cultural refere se a aprendizagem, ao controle do processo e a avaliação de seus resultados. Tal avaliação só pode ser realizada através de comportamentos observáveis” (FELTRAN, 1990, p.53).

A aproximação, proporcionada pelo lúdico, entre aluno e as temáticas didáticas curriculares, permiti ao aluno apreender o que lhe é proposto de forma prazerosa e alegre. Dessa maneira, haverá uma construção de valores e conhecimentos para toda sua vida, não apenas uma memorização momentânea. Os currículos são elaborados com o proposito de favorecer e estimular as ações do professor para o futuro a fazer pensar em alternativas de aprendizagem, mesmo que a escola não disponha de materiais mais elaborados, ou sofisticados.

A utilização de uma didática lúdica contribui para aprendizagem do aluno de forma associativa, possui informações sobre conceitos e funções dos pilares da educação. Aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a viver com os outros, aprender a ser será possível com uma organização curricular. O acesso e a organização dos materiais deve levar em conta a idade das crianças. O ambiente deve possuir materiais variados, organizados de maneira clara e acessível de tal forma que possam deflagrar e facilitar o aparecimento das brincadeiras entre as crianças. (WAJSKOP, 2001).

O profissional envolvido com jogos e brincadeiras no ambiente escolar deve estar preparado para atuar como animador, mas também como observador e investigador das relações e acontecimentos que ocorrem na sala de aula. Para uma tarefa dessa dimensão social, o professor necessita de uma formação sólida, fundamentada em três pilares: formação teórica, pedagógica e pessoal.

Ao analisar fatores como tempo, disponibilidade de recursos, perfil da sala de aula, e qual será a finalidade da aplicação da metodologia, o futuro professor consegue ter uma noção real das responsabilidades futuras. Percebendo então a sua função como educador, consegue traçar a delimitar novos caminhos para que suas aulas não sejam rotineiras e sem sucesso, pois é função do professor possibilitar caminhos acessíveis a seus alunos. Pensar no jogo didático como um recurso diferenciado é um bom passo para uma aula bem elaborada, pois esse recurso tem fatores interessantes para compreensão de temas complexos e /ou que necessitem da apreensão de termos específicos, visto que o jogo conta com aspectos lúdicos, além de despertar o espírito de colaboração entre os grupos.

Através da utilização de qualquer forma de prazer brincando, é possível perceber que ensinar brincando pode ser muito mais eficiente e produtivo do que com os métodos tradicionais. Além disso, o recurso lúdico pode ser um fator relevante na aprendizagem dos

alunos, mesmo quando o conteúdo é considerando difícil, monótono, desinteressante. O jogo pode promover uma aprendizagem prazerosa, dinâmica e espontânea na compreensão de conceitos.

Existe uma grande quantidade de jogos e brincadeiras que traz a alegria de muitas crianças dentre elas destaca-se: queimado, barra- bandeira, cabo-de-guerra, bola de gude, esconde-esconde, boca-de-forno, tá pronto seu lobo, Academia ou amarelinha, passarás, rica e pobre, esconde a peia, adedonha ou stop, quebra-panela, o coelho sai, sobra uma concentração, modelar, objeto escondido, jogo das cores, teatro, jogo das palavras, escravos de jó, corrida do alfabeto. Outras ações lúdicas são as historinhas tradicionais, alguns contos de fada e as fábulas são excelentes geradores de brincadeiras. Usar as histórias preferidas pelo grupo. Colabora com os alunos na seleção dos papéis que cada um vai representar, a partir do conhecimento que já possui de suas personalidades.

6 VERDADES, CONCEPÇÕES E CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL

Com o avanço do conhecimento sobre desenvolvimento humano, especialmente o infantil, a atividade lúdica passou a ser não apenas um meio de lazer e recreação, mas também uma forma de promover educação por possibilitar a apropriação do mundo, sendo um dos recursos pedagógicos usados na escola para a aprendizagem de vários conteúdos.

Quando se refere aos tipos de atividades lúdicas pode-se afirmar que existe uma grande diversidade de atividades relacionadas ao lúdico no contexto escolar infantil. Nessa proposta quanto aos tipos de atividades lúdicas existentes, são muitas, podemos citar: desenhar, brincadeiras, jogos, dança, música, softwares educativos, passeios, o contar de histórias infantis, teatro com dramatizações e teatro de fantoches, atividades de libras isso pode ser considerado desta forma, pois a atividade assume a função de produzir prazer espontâneo, funcional e satisfatório. O objetivo de produzir prazer é atividade que busca e proporciona antes de tudo, experiências e vivências associando o ato, a percepção, o pensamento e o sentimento.

No cotidiano de sala de aula, professores buscam formas de ensinar visando tornar o ensino mais atrativo. Um das alternativas é aliar o prazer e o divertimento à aprendizagem, porque os interesses e as solicitações das crianças são bem diferentes, e não são todas as situações de ensino e de aprendizagem que possibilitam um trabalho lúdico na escola.

Aproveitar as atividades lúdicas na aquisição da linguagem escrita e do conhecimento como um todo faz com que a escola seja mais comprometida com o desenvolvimento da criança e compreenda as suas necessidades de correr, brincar, jogar, de expandir-se em vez de tornar-se prisioneira por várias horas, com certeza, terá uma criança alegre e feliz. A escola deve aproveitar todas as manifestações de alegria da criança através das atividades lúdicas educativas. Essas atividades lúdicas, quando bem direcionadas, trazem benefícios à aprendizagem.

A criança explora o mundo vendo tudo que existe em sua volta paisagens e objetos. E dessa forma, brincando sozinha ou com seus colegas, vai compreendendo o mundo em que vive, cuidando em preservar a natureza, sem desperdício dos recursos naturais. (KISHIMOTO, 2010).

Na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. Possibilita a quem a vivencia, momento de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e

percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de vida.

Sobre este conceito do jogo, do lúdico, do brincar e das brincadeiras apresenta um ambiente favorável para promover esta proximidade com o mundo, com intuito de contribuir com a formação do sujeito, pois com a utilização do jogo, do brincar e das brincadeiras permite colocar as crianças diante de situações que aproximam dos conteúdos culturais que foram construídos a serem veiculados na escola como conteúdos escolares, além de promover o desenvolvimento de novas estruturas cognitivas em outras palavras, tende a favorecer a aquisição de novas aprendizagens.

Alguns professores tem a compreensão do lúdico, sendo uma forma de prazer, para o ensino aprendizagem dos alunos, preocupando-se com o desenvolvimento de cada um.

7 CONCLUSÃO

Entende-se que o processo de ensino deve ocorrer para favorecer a aprendizagem dos alunos, pois ele o é sujeito do processo de ensino, cabe ao professor guiá-lo neste caminho, para que se alcance os resultados esperados e que seja satisfatório para ambas as partes. Por meio deste trabalho de investigação podem-se identificar as facilidades e dificuldades na incorporação do lúdico na prática docente e descrever os benefícios que o lúdico trouxe para o processo ensino-aprendizagem dos educandos do primeiro ano do ensino fundamental de acordo com o nível de conhecimento esperado e objetivos da investigação. O lúdico faz sim parte de um processo educativo que dá à criança justamente aquilo que ela precisa. É o instrumento de comunicação do ser humano.

Como educadores insistimos no ideal de que para contribuir, mesmo de maneira sutil, haveremos de educar da melhor maneira e para isso entender os processos que se transcorrem na criança, e as ferramentas educativas, para que o mundo possa vir a se aproximar de uma cabal, mas não utópica ideia que dele possamos ter.

Ao decorrer deste trabalho, muitas questões foram apontadas, e através de pesquisas a grandes fontes e grandes autores, pode-se concluir que a eficiência da aprendizagem está na interação da sala de aula, entre alunos e professor, está também no contato de materiais lúdicos. A partir dos estudos apresentados aqui, afirma-se que não resta dúvida de que a brincadeira e as formas diversas de brincar são partes integrantes de um planejamento de ensino na educação infantil em que o professor apresenta-se como principal mediador e responsável pela gestão das brincadeiras.

O professor deve buscar métodos para que o aluno aprenda, intervindo em sua aprendizagem, através do diálogo, da motivação, do interesse e do desafio, construindo assim, a autonomia da criança, as situações problemas contidas na manipulação dos jogos e brincadeiras faz a criança crescer através da procura de soluções e de alternativas, contribuindo para a eficiência e o equilíbrio do indivíduo. Que o educador reflita sobre sua postura em relação ao ensinar, aprender e ao avaliar seu educando dentro da metodologia lúdica.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Educação, Ministério e do Desporto Secretaria de Educação Fundamental; **Referencial Curricular para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. (Vol.1.)

BRASIL. Educação, Ministério e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental; **Referencial Curricular para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. (Vol.2.)

BRASIL. Educação, Ministério e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental; **Referencial Curricular para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. (Vol.3)

FELTRAN, Regina Célia de Santis. **Orientação educacional na pré escola**. Campinas SP: Papyrus, 1990. cap.2, p.33-67.

GARANHANI, Marynelma Camargo. O corpo em movimento na Educação Infantil: uma linguagem da criança. In: CONGRESSO NACIONAL DA AREA DE EDUCAÇÃO, 3, 2005, Curitiba. **Anais...** Curitiba, 2005

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. 2ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1996. cap. IV-V, p.115-216.

PEDROZA, Regina Lúcia Sucupira. Aprendizagem e subjetividade: uma construção a partir do brincar. **Revista do Departamento de Psicologia - UFF**, [S. l.], v. 17, n. 2, p. 61-76, jul./dez. 2005

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. 2. ed. Curitiba: Ibpex, 2011. 246

SANTOS, Ellen Costa Machado dos; SILVA, Aline Fernandes Felix da. A Importância do Brincar na Educação Infantil. **Curso de especialização “ Desafios do trabalho cotidiano: A educação das crianças de 0 a 10 anos”**. 2009. Disponível em: <www.ufrj.br/graduacao/prodocencia/publicacoes/desafios-cotidianos/arquivos/integra/integra_SILVA%20e%20SANTOS.pdf> Acesso em: 11 set. 2014.

SALLES, Fátima; FARIA Victória. **Currículo na educação infantil: dialogo com os demais elementos da proposta pedagógica**. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: Atica, 2012. p. 118-127. (Série Educação em Ação)

KISHIMOTO Tísico Morchida. Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil. In: **SEMINÁRIO NACIONAL: CURRÍCULO EM MOVIMENTO**, 1, 2010, Belo Horizonte: FE-USP, 2010, p.1-18.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. São Paulo: Cortez, 2001. cap. 2, p. 19-38.

