

IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL COM CRIANÇAS DE 0 A 5 ANOS, DE ACORDO COM OS PROFESSORES DA ESCOLA MUNICIPAL MENINO JESUS, MUNICÍPIO DE ALTA FLORESTA – MT/2012.

Marisa Chiquetti Revesse Formigoni¹

Marineuza Cristina Carvalho dos Anjos de Oliveira²

Meracy Santana de Jesus³

Jeane Maria Freitas Rocha⁴

Aparecida Garcia Pacheco Gabriel⁵

RESUMO

A presente pesquisa teve como objetivo principal diagnosticar a importância do lúdico na Educação Infantil, de acordo com a opinião dos professores da Escola Municipal Menino Jesus. No desenvolvimento deste trabalho, foi usada a pesquisa bibliográfica. A população de amostra foram 10 professores, pertencente à Escola Municipal Menino Jesus. O lúdico no desenvolvimento na Educação Infantil fornece informações que podem contribuir para atingir objetivos preestabelecidos, além de ser útil para estimular o desenvolvimento integral da criança, além de ser um recurso que desenvolve e educa de forma prazerosa, desse modo, a utilização do lúdico no processo de ensino-aprendizagem é considerado um instrumento auxiliar do processo educativo do ser humano. As hipóteses do trabalho são de que: o lúdico pode contribuir no ensino, porque através dele se propõem situações desafiadoras que auxiliam as crianças a desenvolverem o raciocínio lógico e a construírem conceitos, de forma envolvente; os professores utilizam atividades lúdicas para trabalhar o processo de construção de conhecimento das crianças na Educação Infantil; o lúdico como ferramenta pedagógica auxilia no desenvolvimento do raciocínio lógico, facilita a relação entre teoria e prática, favorece a construção de conceitos e a socialização dos alunos: os professores utilizam os seguintes jogos no ensino na Educação Infantil: dominó, tangram, blocos lógicos e dama. Conclui-se que o lúdico no desenvolvimento é uma alternativa para auxiliar nos processos de ensino-aprendizagem e favorece a construção do conhecimento do aluno, melhorando o

¹ Egressa do Curso de Pós-Graduação em Educação Infantil, Faculdade de Alta Floresta (FAF)

² Egressa do Curso de Pós-Graduação em Educação Infantil, Faculdade de Alta Floresta (FAF)

³ Egressa do Curso de Pós-Graduação em Educação Infantil, Faculdade de Alta Floresta (FAF)

⁴ Professora Mestra em Educação, da Faculdade de Alta Floresta (FAF)

⁵ Professora Especialista em Psicopedagogia do curso de Pedagogia da Faculdade de Alta Floresta (FAF)

desempenho em alguns conteúdos de difícil entendimento, além de atuar no aspecto cognitivo, desenvolvimento e motivação através de situações concretas.

Palavras-chave: Aprendizagem; Desenvolvimento; Lúdico.

1. INTRODUÇÃO

A escolha desse tema deu-se pela longa experiência de trabalho com crianças de 0 a 5 anos, no cotidiano de sala de aula em que se pode verificar o quanto o lúdico contribui para o desenvolvimento cognitivo, pois o mesmo é um recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa.

Ao utilizar o lúdico em sala de aula, o professor estará incentivando a aprendizagem, e desenvolvendo o raciocínio, motivação, afetividade e memória, auxiliando no interesse e participação da criança.

Quando a criança inicia sua vida escolar, inicia também o processo de aprendizado, construindo conhecimentos seguindo diferentes etapas de desenvolvimento cognitivo. Utilizar o lúdico nos anos iniciais é uma estratégia que favorece a aprendizagem, já que a criança participa de várias atividades, onde estão presentes jogos e brincadeiras. Pode-se então, definir os jogos como experimentos e liberdade de criação, nos quais os educandos propagam suas emoções, sensações e pensamentos sobre o mundo e também um espaço de interação consigo e com os outros.

As ações lúdicas transformam a escola em um ambiente mais familiar, desse modo, cabe ao professor despertar no educando o interesse pelo lúdico, utilizando para isso um processo dinâmico e criativo, para que a aprendizagem seja satisfatória. Sendo assim, é importante sensibilizar os professores sobre a importância do lúdico no desenvolvimento dos alunos nos anos iniciais e que, ao levar o lúdico para sala de aula, criam-se condições que favorecem o desenvolvimento das crianças, ou seja, para que a aprendizagem escolar seja significativa.

Compreende-se que a escola atende a determinados interesses e necessidades sociais e deve ser local de apropriação de conhecimentos relevantes para as crianças. O ato de explorar e compreender algumas idéias através de contextos lúdicos possibilita que a aprendizagem aconteça de forma prazerosa, contribui para superar obstáculos, tanto cognitivos quanto emocionais dos alunos, é por meio do lúdico que há trocas de experiências entre os alunos,

que adquirem confiança na própria capacidade de conhecer e enfrentar desafios, desse modo não se pode ignorar a necessidade de brincar apresentada pelas crianças.

O problema da presente pesquisa consiste em verificar de que forma os professores da Escola Municipal Menino Jesus vêm utilizando o lúdico na Educação Infantil. Para a coleta dessas informações, foram aplicados 10 questionários com professores que trabalham com crianças de 0 a 5 anos.

As hipóteses do trabalho são de que o lúdico pode contribuir no ensino, porque através dele se propõem situações desafiadoras que auxiliam as crianças a desenvolverem o raciocínio lógico e a construírem conceitos, de forma envolvente; os professores utilizam atividades lúdicas para trabalhar o processo de construção de conhecimento das crianças na Educação Infantil; o lúdico como ferramenta pedagógica auxilia no desenvolvimento do raciocínio lógico, facilita a relação entre teoria e prática, favorece a construção de conceitos e a socialização dos alunos; os professores utilizam os seguintes jogos no ensino na Educação Infantil: dominó, tangram, blocos lógicos e dama.

Dentro do exposto, os objetivos da pesquisa são: verificar a importância do lúdico como ferramenta fundamental para o processo de ensino-aprendizagem e indicar a contribuição dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento das crianças. Para tanto, alguns questionamentos são necessários: os professores utilizam atividades lúdicas na Educação Infantil? O lúdico contribui para estimular o desenvolvimento da criança? Quais as atividades lúdicas mais utilizadas pelos professores em suas práticas pedagógicas na Educação Infantil?

2. EMBASAMENTO TEÓRICO

2.1 Educação Infantil

De acordo com Almeida (2006), a Educação Infantil no Brasil passou por diversos processos históricos, dentre eles os movimentos pela democratização da escola pública e as lutas sociais por creches e pré-escolas, ao longo de muitos anos para o seu reconhecimento. O sentimento de infância tardou a surgir. No período colonial, a educação das crianças, menores de 7 anos, era de responsabilidade da família, pois “a ideia de infância estava ligada à ideia de dependência”.

Com as transformações sociais, econômicas e políticas, no decorrer dos tempos a relação entre cidade e campo, que antes era de articulação através do exercício do poder

político e religioso, passa a ser comandada pela articulação capitalista. Essas transformações, segundo Meira (2003), impõem uma reflexão acerca da responsabilidade social sobre a criança. Assim, surgem as creches, com o papel assistencialista para atender as mães trabalhadoras, apenas com a função de cuidar dos filhos das mães trabalhadoras. É o que afirma Castro (2006, p.8).

Ao longo do tempo visão assistencialista de Educação Infantil vem sendo mudada a partir da década de 90, no qual novas diretrizes foram estabelecidas, e também, pela consciência social sobre o significado da infância e o reconhecimento do direito da criança à educação em seus primeiros anos de vida

Aos poucos, o poder público começou a assumir a responsabilidade por essa escola que se consolidou com a Constituição de 1988: “O dever do Estado com a educação será efetiva mediante a garantia de [...] Atendimento em creche e pré-escola as crianças de zero a seis anos de idade”, (Art 208, IV). Assim, os pequenos passaram a ser reconhecidos como cidadãos e ganharam o direito de ser atendidos em suas necessidades específicas para se desenvolverem. Rios (2002) afirma que, após a promulgação da Constituição de 1988, cria-se o Estatuto da Criança e do adolescente (ECA), de 13 de julho de 1990, que veio reafirmar os direitos constitucionais da criança e o do adolescente.

Em 1996, o Ministério da Educação promulga a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), n. 9.394/96, segundo a qual a educação até 6 anos de idade ficou definida como a primeira etapa da Educação Básica. As creches atenderiam crianças na faixa etária até três anos e as pré-escolas de quatro a seis anos. Essas teriam como finalidade, segundo a legislação, de acordo com Nogueira (2004, p, 25), “[...] O desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físicos, psicológicos, intelectuais e sociais complementando a ação da família e da comunidade”, (Art. 21); essa divisão foi alterada em maio de 2006, com a sanção presidencial da Lei Federal. 11.114, que define que as crianças com 6 anos completos devem ser matriculadas no 1º ano do Ensino Fundamental.

Dessa forma, a Educação Infantil passou a atender crianças até 5 anos de idade, vale ressaltar que reconhecer o direito das crianças de 0 até 06 anos de idade a educação não implicou o estabelecimento de políticas específicas de recursos financeiros, que viesssem a beneficiá-las. Segundo Fazenda (2003), a LDBEN (Lei de Diretrizes e BASE DA Educação) reafirma o contido na Constituição, atribuindo aos municípios esta responsabilidade, destacando o ensino fundamental como etapa prioritária. Somente em 2006 foi aprovado o Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica e de Valorização dos Profissionais da Educação (FUNDEB) para atender à educação básica em seu todo. As

crianças de 0 a 03 anos estavam excluídas, depois de muita luta e de grande movimento nacional, fez-se valer o direito dessas crianças à educação garantida no texto constitucional.

Portanto, hoje, depois de muitas lutas e conquistas, a educação infantil se constitui um espaço educativo privilegiado de desenvolvimento e socialização para a vida da criança, que visa o Cuidar e o Educar de forma integral. Segundo Macedo (2006), a educação infantil se constitui em um legítimo espaço de construção da identidade e autonomia da criança, no qual o cuidar está inserido entre os objetivos pedagógicos.

2.2 Estratégias Interdisciplinares na Educação Infantil

A necessidade de intervenções pedagógicas de cunho interdisciplinar tem sido preocupação crescente entre educadores de diferentes níveis, sendo que nas últimas décadas a interdisciplinaridade tem ocupado papel de destaque nos estudos e pesquisas realizados na área da educação. Tais estudos apontam para a necessidade de uma revisão da estrutura disciplinar, sob a qual a escola se organiza, estrutura essa que tem transformado o saber em algo fragmentado e, muitas vezes, destituído de significado e relevância para os alunos. A maioria dos professores que atua hoje em sala de aula provém de uma formação escolar na qual o saber era compartmentalizado, de uma escola que investia no repasse de informações, mas que nem sempre propiciava o estabelecimento de relações com aquilo que o aluno já conhecia. Entretanto, precisam-se como professores, promover uma educação voltada para o desenvolvimento e competências que instrumentalizem os alunos a compreender e intervir no mundo em que vivem. Certamente não é tarefa fácil.

Ausubel, Novak e Hanesian (1980) defendem a ideia de que a aprendizagem ocorre quando as novas informações e conhecimentos relacionam-se de maneira não-arbitrária com aquilo que as pessoas já sabem. Informações são recebidas a todo instante, muitas são assimiladas, porém logo esquecidas. Entretanto, aquelas informações que conseguem entrar em relação, integrando-se ao conhecimento já possuído, são incorporadas às estruturas de conhecimentos atuais. Convém ressaltar que não se trata de um processo de acumulação, mas de reestruturação, uma vez que, ao incorporar novos conhecimentos, tais estruturas modificam-se. No entanto, desde a educação infantil, é necessário que a escola trabalhe de maneira interdisciplinar, devido à importância da interação e transformação recíprocas entre as diferentes áreas do saber.

Acredita-se que o educador deve assumir um papel de investigador e mediador, no processo de aprendizagem da criança, trabalhando de forma interdisciplinar e sempre se

fundamentando os conhecimentos, aprofundando e ampliando os mesmos, desse modo o professor sempre estará trazendo para a sala de aula novidades, criatividade, além de ir mais a fundo, porque há interesse na produção do conhecimento do aluno.

2.3 O Lúdico na Educação Infantil

A presente pesquisa busca averiguar se as professoras utilizam o lúdico na Educação Infantil na Escola Municipal Menino Jesus. O lúdico é uma estratégia que favorece a aprendizagem dos alunos de forma prazerosa, substituindo o modelo antigo do ensino da matemática que era apenas um exercício de memorização.

Para apoiar essa pesquisa, foi utilizada a teoria do autor Aranão (1996) que ressalta em sua obra a importância de utilizar brincadeiras e jogos, no ensino.

O lúdico no ensino pode servir de estímulo para o desenvolvimento das competências que o professor se propõe a desenvolver em seus alunos. Aranão (1996, p.20) diz que “O lúdico é uma atividade séria que não tem consequências frustrantes para a criança, e pode ser usado como material didático para o ensino”

Através de materiais adequados, que trabalhem a realidade dos educandos, os professores podem tornar o trabalho atrativo e principalmente realizar uma aula diferente, além de auxiliar as crianças a perderem sua timidez, e se relacionarem com seus colegas. De acordo com Smole, Diniz e Cândido, (2000, p.14)

Quando brinca, a criança se defronta com desafios e problemas, devendo constantemente buscar soluções para as situações a ela colocadas. Para as autoras, a brincadeira auxilia a criança a criar uma imagem de respeito a si mesma, manifestar gostos, desejos, dúvidas, mal-estar, críticas, aborrecimentos, etc. Se observarmos atentamente a criança brincando, constatamos que neste brincar estão presentes a construção de representações de si mesma, do outro e do mundo, bem como a revelação e internalização de comportamentos e hábitos. Por meio do brincar, a criança consegue expressar sua necessidade de atividade, sua curiosidade, seu desejo de criar, de ser aceita e protegida, de se unir e conviver com outros.

Os PCNs (Parâmetro Curricular de Educação) (2001, p. 21) citam, ainda, que os jogos precisam estar integrados a situações que levam ao exercício da análise e da reflexão, em última instância a base da atividade.

As atividades utilizadas nas aulas devem facilitar o desenvolvimento do raciocínio lógico. Segundo Cória-Sabini e Lucena (2004), os jogos promovem desafios, geram prazer, novos conhecimentos, mas é preciso criar um ambiente adequado para o uso do lúdico e explorá-lo com base nas possibilidades pedagógicas. O professor deve conhecer os jogos e os objetivos que eles podem assumir no processo ensino e aprendizagem.

A brincadeira faz parte do seu cotidiano, portanto na escola, não poderia ser diferente, principalmente nas aulas de Educação Física. O lúdico implica para a criança muito mais do que o simples ato de brincar. Através do jogo, ela fornece informações que podem contribuir para atingir objetivos pré-estabelecidos, além de ser útil para estimular o desenvolvimento integral da criança.

Quando uma criança brinca, ela tem oportunidade de lidar com suas emoções e desejos. De acordo com Smole, Diniz e Cândido, (2000, p.14) “brincar é mais que uma atividade lúdica, é um modo para obter informações, respostas e contribui para que a criança adquira certa flexibilidade, vontade de experimentar, buscar novos caminhos, conviver com o diferente, ter confiança, raciocinar, descobrir, persistir e perseverar; aprender a perder percebendo que haverá novas oportunidades para ganhar. Ao brincar a criança adquire hábitos e atitudes importantes para seu convívio social e para seu crescimento intelectual e aprende a ser persistente, pois percebe que não precisa desanimar ou desistir diante da primeira dificuldade.”. Segundo Aramão (1996, p. 12).

O professor desempenha o papel de mediador na construção do conhecimento, criando situações para que a criança exerça a capacidade de pensar e buscar soluções para os problemas apresentados. Assim, cabe ao professor organizar questionamentos de formas variadas para a verificação da segurança do aluno ao elaborar determinada resposta, desafiando de forma incentivadora a comprovação do conceito conquistado naquele momento.

Através das atividades lúdicas, pode-se oferecer aos alunos aquisição de conhecimento e construção do saber, além de estimular condições para o desempenho escolar e estímulo para o desenvolvimento da competência e a formação de cidadãos.

De acordo com Cória-Sabini e Lucena (2004, p.32), “alunos com dificuldades de aprendizagem tem no jogo experiência em que aprender é uma atividade interessante e desafiadora e vão adquirindo autoconfiança e são incentivados a questionar e corrigir suas ações”. O PCN (2001, p 49).

Um aspecto relevante nos jogos é o desafio genuíno que eles provocam no aluno, que gera interesse e prazer. Por isso, é importante que os jogos façam parte da cultura escolar. Cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e os aspectos curriculares que se deseja em sala de aula.

A inserção de atividades lúdicas no contexto de ensino deve possibilitar a afetividade, prazer, cooperação, imaginação e criatividade, por meio das relações que estabelecem com os outros, adultos e crianças.

Para Cória-Sabini e Lucena (2004, p, 84), “não existe um caminho que possa ser identificado como único e melhor para o ensino. A utilização do lúdico irá mostrar ao aluno diversas possibilidades de trabalho em sala de aula”. Segundo Aramão (1996, p. 11).

O professor não deve impor um conteúdo que ele pensa ser importante, pois a aprendizagem é feita por meio da manipulação de diversos tipos de materiais, na relação que estabelece com as pessoas e o meio, nos questionamentos entre ela e o professor e na mediação deste no processo de construção.

O lúdico deve promover a participação do aluno e o mesmo deve refletir sobre o seu saber. A criança, através dos objetos concretos, pode inventar e reinventar. Para Cória-Sabini e Lucena (2004, p.8)

Os jogos auxiliam também na descentralização, que consiste em desenvolver a capacidade de ver algo a partir de um ponto de vista que difere do seu, e na coordenação dessas opiniões para chegar a uma conclusão. Criam um novo esquema no qual se encaixam estímulos, onde a criança pode realizar qualquer tarefa, pois o estímulo é parte importante da educação uma vez que bem elaboradas.

As atividades lúdicas são eficazes, é nelas que ocorrem conhecimentos reflexivos, e, a partir disso, se produz o conhecimento. Pode-se, então, definir os jogos como experimentos e liberdade de criação, nos quais as crianças propagam suas emoções, sensações e pensamentos sobre o mundo e também um espaço de interação consigo e com os outros.

Cória-Sabini e Lucena (2004, p.78) esclarecem que “é através dos jogos que as crianças aprendem a lidar com situações problemas que os levem a pensar. A participação em jogos de grupo também representa uma conquista cognitiva, emocional, moral e social”. Ainda de acordo com Cória-Sabini e Lucena (2004, p.65)

É importante o uso de jogos no processo de ensino e aprendizagem, pois o mesmo é considerado um instrumento auxiliar do processo educativo do ser humano. As atividades lúdicas são essenciais, é nelas que ocorrem as experiências inteligentes e reflexivas, e a partir disso se produz o conhecimento. O lúdico para as crianças são fundamentais para desenvolverem diferentes condutas e também a aprendizagem de diversos tipos de conhecimentos. Podemos, então, definir os jogos como experiências e liberdade de criação no qual as crianças expressam suas emoções, sensações e pensamentos sobre o mundo e também um espaço de interação consigo e com os outros.

O processo de ensino-aprendizagem, a cada dia, propõe desafios, na busca de compreender o mundo e sua realidade, onde o professor deve estar em contínuo desenvolvimento. O lúdico é um recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa. É importante o uso de jogos no processo de ensino aprendizagem, pois os mesmos são considerados um instrumento auxiliar do processo educativo do ser humano.

Para Smole, Diniz e Candido, (2000, p. 14) ‘brincar exige troca, de pontos de vista, o que leva a criança a observar os acontecimentos sob várias perspectivas, pois sozinha ela pode

dizer e fazer o que quiser [...] mas, num grupo, diante de outras pessoas, percebe que deve pensar aquilo que vai dizer que vai fazer, para que possa ser compreendida’.

Cabe ao professor despertar no educando o interesse pelo lúdico, utilizando, para isso, um processo mais dinâmico e criativo, desta maneira a aprendizagem tornar-se-ia satisfatória para ambas as partes. Essa técnica através do lúdico é qualificada para o desenvolvimento de cada criança, dando oportunidade de expressar a dificuldade e facilitar em particular, satisfazer as curiosidades através da brincadeira ao mesmo tempo útil e recreativa.

Lucena (2004, p.54) descreve que deve-se “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 lúdicas devem desencadear e desenvolver conceitos, levando o sujeito a pensar sobre os conteúdos ou conceitos, além de proporcionar satisfação e prazer. De acordo com Smole, Diniz e Cândido, (2000, p.17) “[...] faz com que os alunos reflitam sobre suas ações e permite ao professor perceber se eles observaram, aprenderam e se apropriaram dos aspectos mais relevantes que foram estabelecidos como metas ao se planejar a brincadeira escolhida”.

Ao se utilizar o lúdico na ação pedagógica, a criança conseguirá vivenciar e desenvolver o imaginário associando com o concreto, fazendo dessa ligação uma ponte para o conhecimento.

3. MATERIAIS E MÉTODOS

3.1 Área de estudo

A Escola Municipal Menino Jesus, situada na Rua Orolandia, nº201, Bairro Vila Nova, Alta Floresta-MT, foi criada em outubro de 2007, atualmente atende cerca de 200 crianças de 0 a 5 anos, sendo creche e pré-escola, conta com um quadro de 23 profissionais, sendo 8 professores graduados e, desses, 4 são especialistas.

O questionário aplicado foi constituído por 13 (treze) questões, sendo 09 (nove) fechadas e 05 (cinco) questões abertas. Para a tabulação dos dados, utilizou-se os tratamentos estatísticos. A pesquisa foi realizada com 10 (dez) professoras, com faixa etária de 30 a 50 anos, pertencentes à Escola Municipal Menino Jesus. O tipo de amostragem utilizada será probabilista aleatória simples

3.2 Metodologia

Utilizou-se o método indutivo, que generaliza e deriva de observações de casos na realidade concreta. Nas bases lógicas da investigação, foi utilizado o método indutivo, ou seja, estabelecer raciocínio ascendente do particular para o geral. Raciocínio indutivo parte de que o estudo das atividades realizadas pelos professores da Escola Municipal Menino Jesus, em relação à importância do lúdico no desenvolvimento da aprendizagem na Educação Infantil. O método indutivo, cuja aproximação dos fenômenos caminha geralmente para planos cada vez mais abrangentes, indo das constatações mais particulares às leis e teorias.

A abordagem do problema da referida pesquisa se classifica como quantitativa, onde caracteriza-se pelo uso da quantificação tanto na coleta quanto no tratamento das informações por meio de técnicas estatística. Utilizou-se, também, a pesquisa qualitativa que se deu através de diálogo com os professores da Escola Municipal Menino Jesus, em relação à importância do lúdico no desenvolvimento na Educação Infantil, onde foram realizados questionários e entrevista informal, com o principal objetivo foi analisar as opiniões dos professores sobre a importância do lúdico no desenvolvimento na Educação Infantil, objetivando garantir resultados e evitar distorções na análise e interpretação, possibilitando uma margem de segurança maior quanto às inferências.

O objetivo metodológico enquadra-se na pesquisa exploratória, que busca proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses, sendo a mesma elaborada através de uma avaliação significativa, em que foram estabelecidos critérios claros e um único ponto de vista.

A presente pesquisa foi elaborada através do procedimento de pesquisa bibliográfica, teve como objetivo buscar informações para maior compreensão do tema abordado, através de livros, sites científicos e outros referente aos temas envolvidos, utilizando método monográfico, partindo do princípio que qualquer caso que se estude em profundidade pode ser considerado representativo de muitos outros, ou até de todos os casos semelhantes.

A pesquisa bibliográfica é o estudo sistematizado desenvolvido com base em material publicado em livros, revistas, jornais, redes eletrônicas, isto é, material acessível ao público em geral. Fornece instrumental analítico para qualquer outro tipo de pesquisa, mas também pode esgotar-se em si mesma (RICHARDSON, 1999, p. 48).

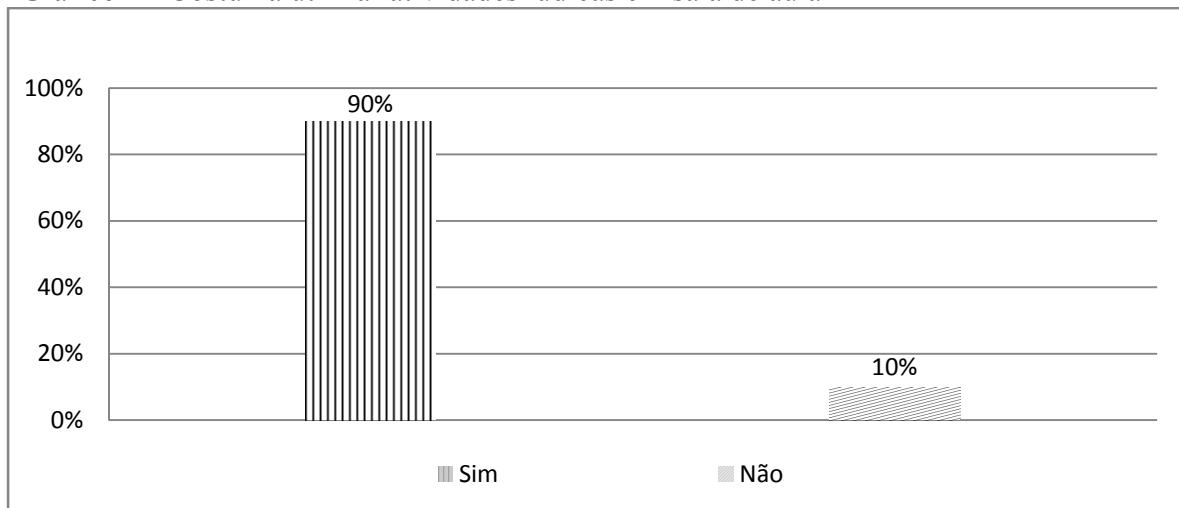
Utilizou-se a técnica de observação direta extensiva, realizada através de um questionário composto por 05 questões elaboradas pelo pesquisador e dirigidas aos

professores da Escola Municipal Menino Jesus, em relação à importância do lúdico no desenvolvimento na Educação Infantil, de Alta Floresta–MT, e houve o cuidado para não influenciar as respostas que foram dadas sem a presença do pesquisador.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Conforme análise gráfica dos dados coletados através dos questionários respondidos pelos professores da Escola Municipal Menino Jesus, pode-se diagnosticar a importância do lúdico nos anos iniciais, segundo a opinião dos pesquisados. Por meio desta pesquisa, chegou-se aos seguintes resultados:

Gráfico 1 - Costuma utilizar atividades lúdicas em sala de aula



Fonte: FORMIGONE, Marisa Chiquetti Revesse. CARVALHO, Marineuza Cristina. JESUS, Meracy Santana de.. **Questionários**. Alta Floresta. 2012.

Quando questionados se costumam utilizar atividades lúdicas em sala de aula, 81% responderam que costumam utilizar atividades lúdicas no ensino.

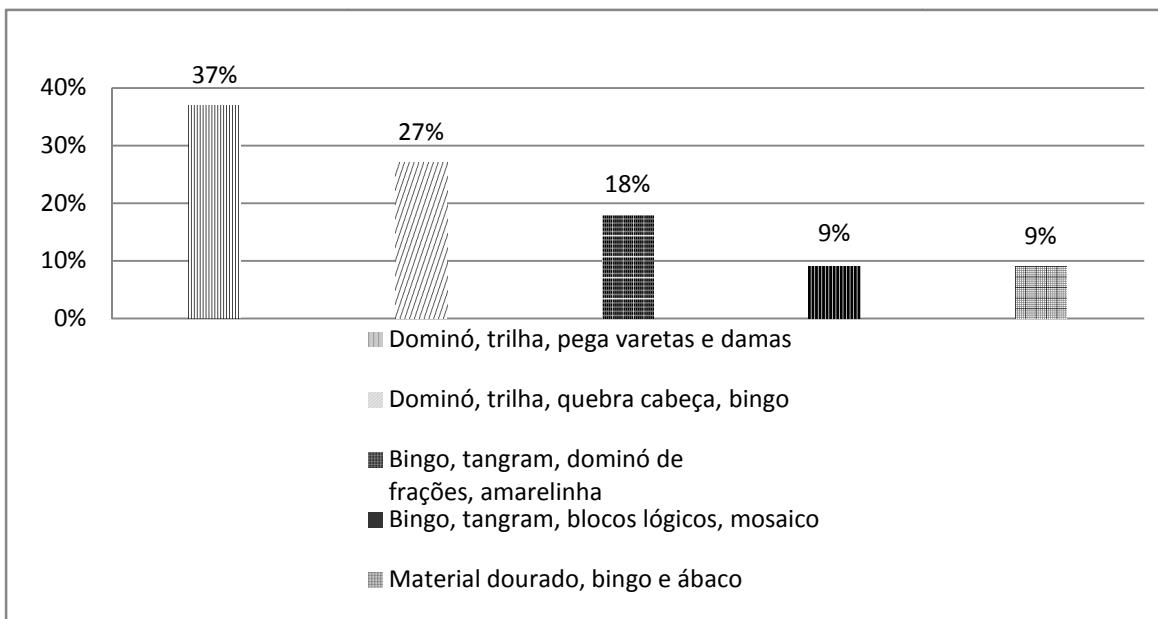
Percebe-se, nestas respostas, que os entrevistados costumam utilizar atividades lúdicas em sala de aula, acredita-se que essas atividades são instrumentos importantes no processo de construção de conhecimento, pois os mesmos veem as atividades como um meio para facilitar o processo de ensino-aprendizagem, um rico instrumento para a construção de conhecimento e permitem que o aluno faça da aprendizagem um processo interessante e divertido.

As atividades lúdicas em sala de aula são uma alternativa para auxiliar nos processos de ensino-aprendizagem, por favorecer na construção do conhecimento do aluno. Elas devem ser utilizado com o objetivo de proporcionar determinadas aprendizagens, melhorando o

desempenho dos alunos em alguns conteúdos de difícil entendimento; esses jogos, além de atuar no aspecto cognitivo do aluno, também atuam no desenvolvimento da concentração, além de motivar e integrar-lo a um grupo. O lúdico, nesse sentido, atua como um importante instrumento, proporcionando ao professor um auxílio extra para desenvolver determinado conteúdo em sala de aula, permitindo ao aluno vivenciar situações concretas.

De acordo com Smole, Diniz e Cândido, (2000, p.17), “as atividades lúdicas devem ser vivenciadas pelos educadores, é um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, bem como uma possibilidade para que a afetividade, prazer, autoconhecimento e cooperação sejam trabalhadas em sala de aula.”

Gráfico 2 - Quais as atividades lúdicas mais utilizadas



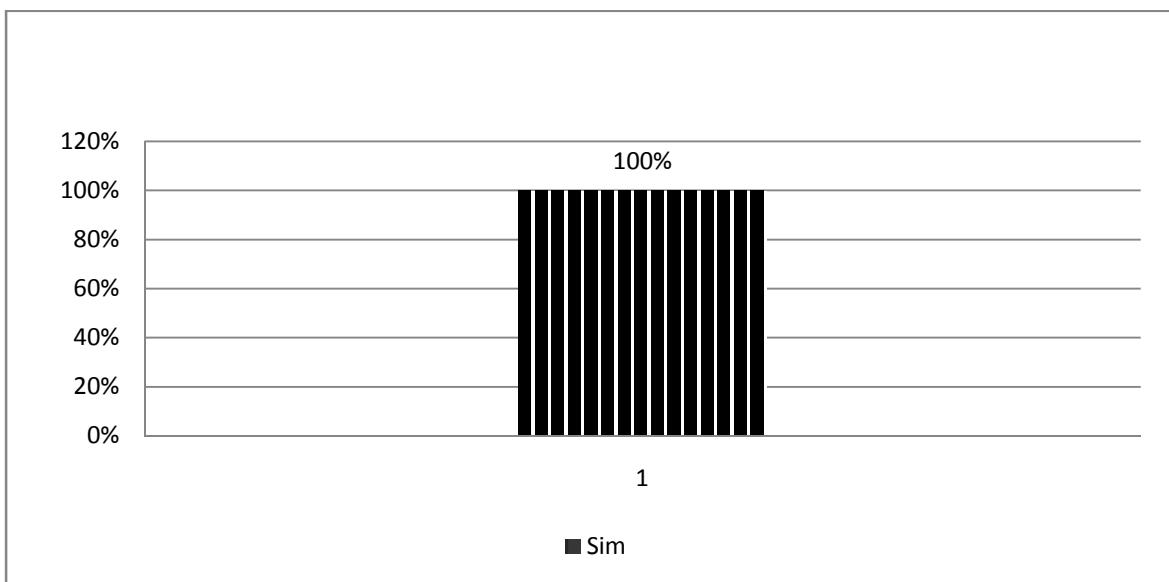
Fonte: FORMIGONE, Marisa Chiquetti Revesse. CARVALHO, Marineuza Cristina. JESUS, Meracy Santana de.. **Questionários**. Alta Floresta. 2012.

A hipótese de que “os professores utilizam os seguintes jogos no ensino na Educação Infantil: dominó, tangram, blocos lógicos e dama.” foi confirmada, de acordo com as respostas dos pesquisados que responderam que os jogos mais utilizados são dominó, trilha, pega varetas e dama”. Desse modo, as atividades lúdicas devem promover a participação dos alunos e oferecer oportunidade na aquisição de conhecimento e construção do saber, além de estimular condições para o desempenho escolar. Cabe ao professor despertar no educando o interesse pelas atividades lúdicas, utilizando, para isso, um processo mais dinâmico e criativo, desta maneira, a aprendizagem tornar-se-ia satisfatória para ambas as partes.

Percebe-se nas respostas que os entrevistados veem os materiais lúdicos como ferramentas fundamentais para os processos de ensino e aprendizagem e que o jogo didático caracteriza-se como uma importante alternativa para auxiliar e favorecer a construção do conhecimento ao aluno, pois este material pode favorecer conhecimentos prévios e sua utilização bem como a construção de novos conhecimentos e mais elaborados. Aramão (2004, p.47)

Ao se trabalhar de maneira lúdica o professor estará explorando conceitos de forma prazerosa, e criativa, a utilização de jogos no ensino de Matemática deve auxiliar o aluno a se tornar um ser ativo, pensante, questionador e reflexivo no processo de aprender

Gráfico 3 - O lúdico na construção do conhecimento



Fonte: FORMIGONE, Marisa Chiquetti Revesse. CARVALHO, Marineuza Cristina. JESUS, Meracy Santana de.. **Questionários**. Alta Floresta. 2012.

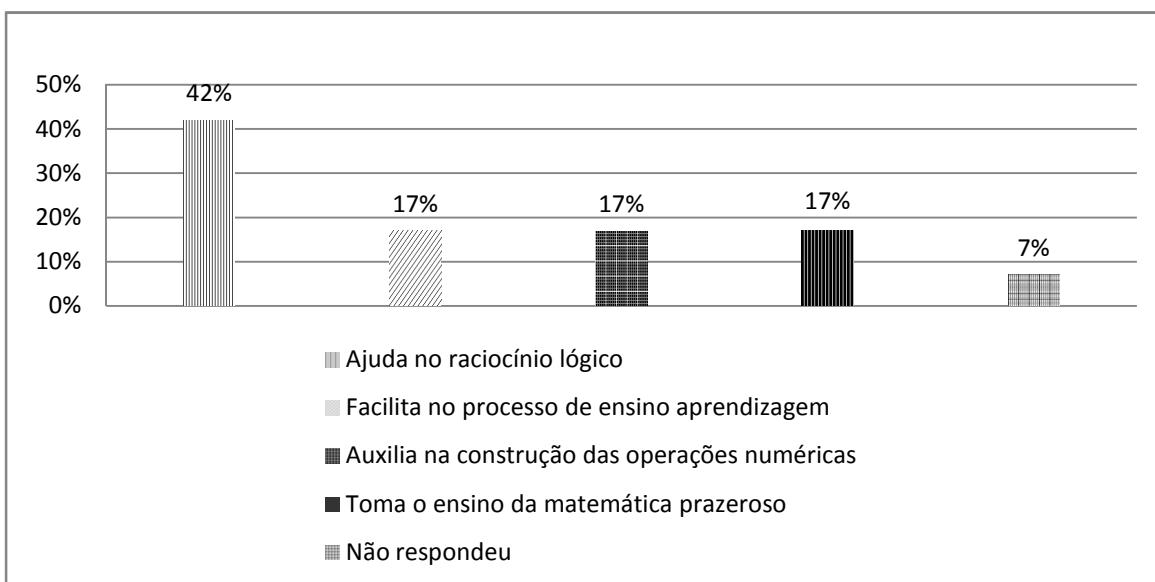
Em relação à questão se as atividades lúdicas auxiliam na construção dos conhecimentos do aluno, 100% responderam que as atividades lúdicas auxiliam na construção dos conhecimentos do aluno. Diante das respostas, observa-se que os professores veem a utilização das atividades lúdicas com o objetivo de proporcionar determinadas aprendizagens e sua utilização se faz necessária para atingir determinados objetivos, bem como uma alternativa para se melhorar o desempenho dos estudantes em alguns conteúdos de difícil aprendizagem. Neste sentido, as atividades lúdicas, como ferramenta da aprendizagem, propõem estímulo e interesse do aluno, além de ajudar a construir novas descobertas e enriquecer a aprendizagem, possibilitando a aproximação do conhecimento dos alunos.

A questão confirmou a hipótese de que “os professores utilizam atividades lúdicas para

trabalhar o processo de construção de conhecimento das crianças na Educação Infantil. Para Smole, Diniz e Candido, (2000, p. 14)“

A dimensão lógica é associada à competência em desenvolver raciocínios dedutivos, em construir ou acompanhar longas cadeias de raciocínio, em vislumbrar soluções para problemas lógicos e numéricos, em lidar com números ou outros objetos matemáticos

Gráfico 4 - Como as atividades lúdicas promovem situações desafiadoras de forma envolvente

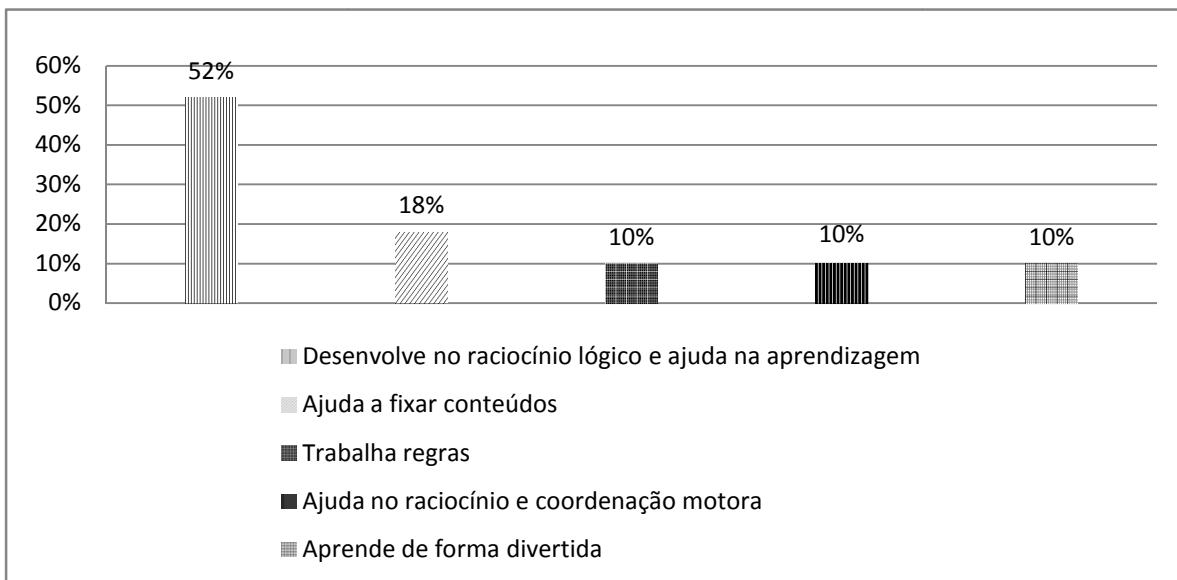


Fonte: FORMIGONE, Marisa Chiquetti Revesse. CARVALHO, Marineuza Cristina. JESUS, Meracy Santana de.. **Questionários**. Alta Floresta. 2012.

Em relação à questão como as atividades lúdicas podem promover situações desafiadoras que auxiliam as crianças a desenvolver o raciocínio lógico de forma envolvente, percebe-se, nas respostas, que os entrevistados vêem, que através das atividades lúdicas, o docente terá oportunidade de desenvolver capacidades como atenção, afetividade e concentração. Diante das respostas, observa-se que as atividades lúdicas promovem interesses, satisfação e prazer, além da construção do conhecimento. Desse modo, a utilização das atividades lúdicas como recurso no processo de ensino-aprendizagem é primordial, além de levar os alunos a dedicarem-se aos estudos e novos conhecimentos em sala de aula. As respostas confirmam a hipótese de que o lúdico pode contribuir no ensino, porque através dele se propõem situações desafiadoras que auxiliam as crianças a desenvolver o raciocínio lógico e a construir conceitos, de forma envolvente.

De acordo com Lucena, (2004, p.54) “os recursos didáticos tem um papel importante no processo de ensino aprendizagem, esses materiais lúdicos devem ser usados como facilitadores do aprendizado”.

Gráfico 5 - Os pontos positivos da utilização do lúdico na Educação Infantil

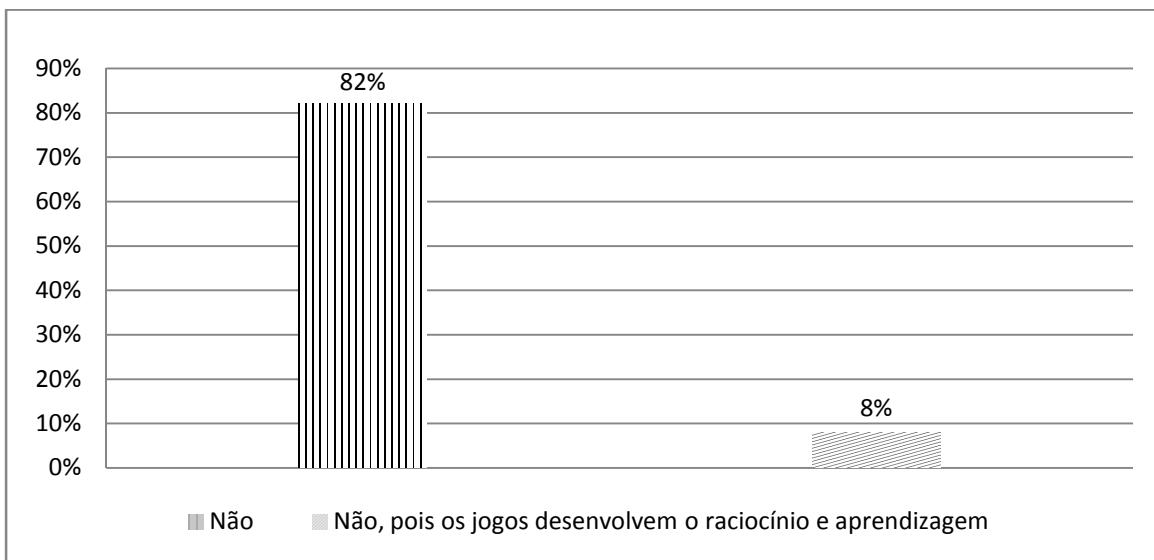


Fonte: FORMIGONE, Marisa Chiquetti Revesse. CARVALHO, Marineuza Cristina. JESUS, Meracy Santana de.. **Questionários.** Alta Floresta. 2012.

Quando indagados sobre os pontos positivos da utilização das atividades lúdicas em sala de aula, 52% dos pesquisados responderam que as vantagens são que desenvolve o raciocínio lógico e aprendizagem. Diante das respostas, observa-se que os professores acreditam que a utilização das atividades lúdicas desenvolve o raciocínio lógico e aprendizagem, pois essas atividades são ferramentas fundamentais para os processos de ensino-aprendizagem, caracterizam-se como uma importante e viável alternativa para auxiliar em tais processos por favorecer a construção do conhecimento do aluno. As atividades lúdicas têm vários objetivos, dentre eles, desenvolver habilidades sensório-motoras e a assimilação do conteúdo em sala de aula. O professor deve, inclusive, aproveitar a realidade que cerca o educando para facilitar sua aprendizagem no dia a dia.

Para Smole, Diniz e Candido, (2000, p. 14)“ as atividades lúdicas devem ser vivenciadas pelos educadores, é um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, bem como uma possibilidade para que a afetividade, prazer, autoconhecimento e cooperação”.

Gráfico 6 - Os pontos negativos da utilização do lúdico na Educação Infantil

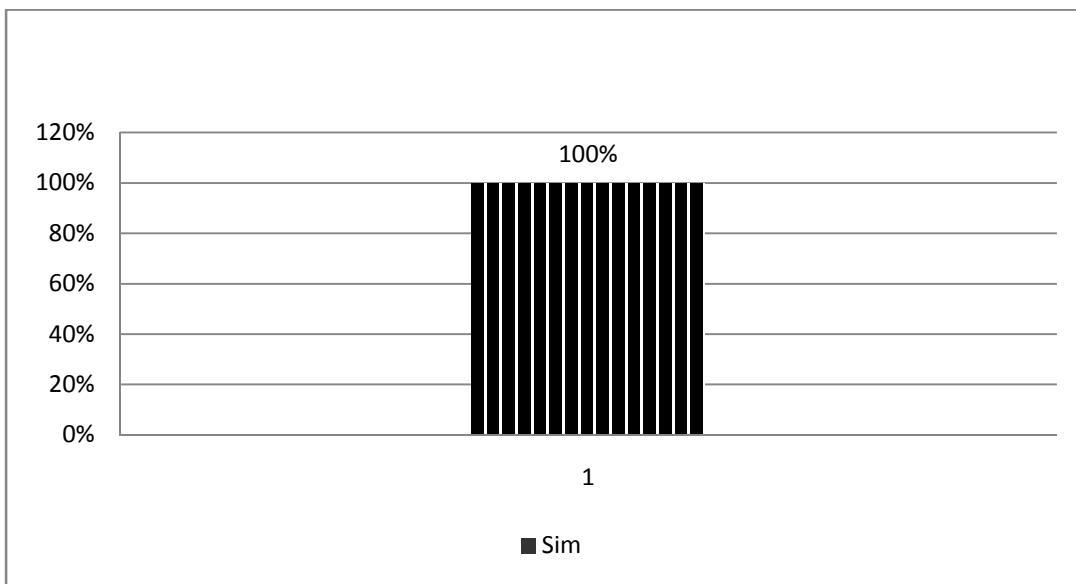


Fonte: FORMIGONE, Marisa Chiquetti Revesse. CARVALHO, Marineuza Cristina. JESUS, Meracy Santana de.. **Questionários.** Alta Floresta. 2012.

Em relação aos pontos negativos quanto à utilização das atividades lúdicas em sala de aula, 100% disseram não ter nenhuma desvantagem. Percebe-se, nas respostas, que os entrevistados veem nas atividades lúdicas um recurso pedagógico onde a criança consegue desenvolver seu conhecimento além de ser um estímulo à criatividade, dar prazer, proporcionando motivações, fazendo com que ela evolua cada vez em suas ações, através de numerosas situações nas quais pode conhecer melhor as suas habilidades, além de desenvolver a afetividade, a autoconfiança e a iniciativa no seu desenvolvimento, constituindo um importante caminho para o crescimento pessoal e social.

De acordo com Cória-Sabini e Lucena (2004, p, 84), “as situações de jogo promovem, também, oportunidades para a criança se descentrar, coordenar pontos de vista e compreender o sentido e o porquê das regras. No jogo, as ações das crianças devem ser cooperativas”.

Gráfico 7 - As atividades lúdicas como facilitadoras entre a teoria e a prática

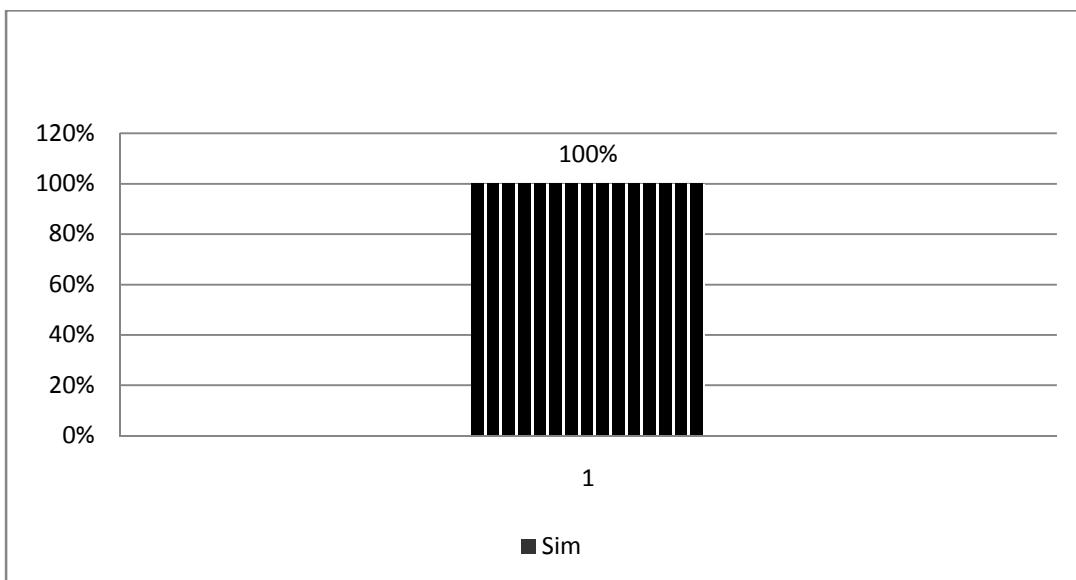


Fonte: FORMIGONE, Marisa Chiquetti Revesse. CARVALHO, Marineuza Cristina. JESUS, Meracy Santana de.. **Questionários**. Alta Floresta. 2012.

Em relação à questão se as atividades lúdicas em sala de aula facilitam a relação entre a teoria e a prática, 100% disseram que sim. A resposta confirmou a hipótese de que o lúdico, como ferramenta pedagógica, auxilia no desenvolvimento do raciocínio lógico, facilita a relação entre teoria e prática, favorece a construção de conceitos e a socialização dos alunos. Foi confirmada de acordo com as respostas dadas, que as atividades lúdicas desenvolvem o raciocínio lógico e ajudam na aprendizagem. O lúdico para o desenvolvimento da criança deve criar oportunidade de expressar a dificuldade e facilitar em particular, satisfazer as curiosidades através da brincadeira ao mesmo tempo útil e recreativa.

Para Lucena, (2004) “a atividade lúdica, deve envolver o desejo e o interesse da criança pela ação, e o desafio que motivam as crianças a conhecerem seus limites possibilidades de superação de tais limites, na busca da vitória, adquirindo confiança e coragem para se arriscar”.

Gráfico 8 - As atividades lúdicas na construção de conceitos e socialização



Fonte: FORMIGONE, Marisa Chiquetti Revesse. CARVALHO, Marineuza Cristina. JESUS, Meracy Santana de.. **Questionários**. Alta Floresta. 2012.

Também na questão se as atividades lúdicas em sala de aula favorecem a construção de conceitos e socialização dos alunos, 100% disseram que sim. Observa-se, nas respostas, que os professores veem a utilização das atividades lúdicas como meio que favorece à criança a um ambiente agradável e motivador, ajuda no desenvolvimento da criatividade além de contribuir para o desenvolvimento intelectual. Acredita-se que o uso das atividades lúdicas na escola trará excelentes benefícios no processo ensino-aprendizagem, tornando o ensino mais interessante, fazendo com que a criança faça descobertas e viva experiências que estimulem seu aprendizado.

Para Smole, Diniz e Candido, (2000, p. 14) as atividades lúdicas promovem desafios, geram prazer e novos conhecimentos, mas, para que isto aconteça, é preciso criar um ambiente propício para o uso do jogo em sala de aula e explorá-lo com base nas possibilidades pedagógicas. O professor deve conhecer bem o jogo e os objetivos que ele pode assumir no processo de ensino e aprendizagem.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo busca discutir a importância do lúdico no desenvolvimento na Educação Infantil, segundo a opinião dos professores da Escola Municipal Menino Jesus.

O objetivo principal é averiguar o uso do lúdico como ferramenta fundamental para os processos de ensino-aprendizagem e construção do conhecimento do aluno, segundo opinião dos professores da Escola Municipal Menino Jesus. Constatou-se que a maioria costuma utilizar o lúdico nas aulas e que o mesmo auxilia na construção dos conhecimentos do aluno, no desenvolvimento do raciocínio e na aprendizagem e que a utilização do lúdico no ensino possibilita aos alunos fazerem novas descobertas, enriquecer a aprendizagem, favorecer a construção de conhecimentos, a socialização de forma motivadora, interessante e divertida e o mesmo tem como objetivo proporcionar aprendizagens, sua utilização se faz necessária para atingir determinados objetivos, bem como uma alternativa para se melhorar o desempenho dos estudantes em alguns conteúdos de difícil aprendizagem. Neste sentido, o lúdico, como ferramenta da aprendizagem, propõe estímulo e interesse ao aluno, além de ajudar a construir novas descobertas e enriquecer a aprendizagem, possibilitando a aproximação do conhecimento dos alunos.

Verificou-se que a utilização do lúdico, no ensino, como ferramenta para os processos de ensino e aprendizagem, caracteriza-se como uma importante alternativa que favorece a construção do conhecimento ao aluno, pois este material pode favorecer conhecimentos prévios e sua utilização, bem como a construção de novos conhecimentos e mais elaborados.

Outro ponto observado foi que a utilização do lúdico, como um instrumento no processo de construção de conhecimento, pois os mesmos veem nas atividades que envolvem o lúdico, um meio para facilitar o processo de ensino aprendizagem, um rico instrumento para a construção de conhecimento e permite que o aluno faça da aprendizagem um processo interessante e divertido.

Não houve limitações durante o trabalho, obteve-se muito acesso aos livros que abordam o tema da pesquisa, o acesso aos alunos também foi fácil e todos responderam o questionário.

Recomenda-se que o lúdico seja mais utilizado em sala de aula para reforçar os conteúdos de difícil entendimento, pois o mesmo, além de atuar no aspecto cognitivo do aluno, também atua no desenvolvimento da concentração, além de motivar e integrar o aluno

a um grupo. Nesse sentido o lúdico atua como um importante instrumento, proporcionando ao professor um auxílio extra para desenvolver determinado conteúdo em sala de aula e permitindo ao aluno vivenciar situações concretas.

Conclui-se que as atividades lúdicas promovem interesses, satisfação e prazer, além da construção do conhecimento. Desse modo, a utilização das atividades lúdicas, como recurso no processo de ensino-aprendizagem, é primordial, além de levar os alunos a dedicarem-se aos estudos e novos conhecimentos em sala de aula. Acredita-se que o uso de jogos na escola trará excelentes benefícios no processo ensino-aprendizagem, dentro e fora da sala de aula, tornando o ensino mais interessante, fazendo com que a criança faça descobertas e viva experiência que estimulem seu aprendizado.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, Alves Ordália: **O Lugar da Infância no contexto Histórico e Educacional.** Fascículo 01 História da Educação. Cuiabá MT Ed-UFMT 2006
- ARANÃO, Ivana Valéria Denófrio. **A matemática através de brincadeiras e jogos.** Campinas, SP: Papirus, 1996.
- BICUDO, M. A. V. **Filofosia da Educação Matemática.** Belo Horizonte: Autentica, 2003.
- BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais (1^a a 4^a série): **matemática.** Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/ SEF,2001.
- CASTRO, Sueli Pereira. **Introdução ao estudo da realidade social.**Sociologia. Fascículo 01.Cuiabá-MT: EdUFMT, 2006.
- CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino. **Metodologia Científica.** 5. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2002.
- CÓRIA-SABINI, Maria Aparecida: LUCENA, Regina Ferreira de. **Jogos e brincadeiras na educação infantil.** Campinas, SP: Papirus, 2004.
- D'AMBROSIO, U. **História da Matemática e Educação.** In: Cadernos CEDES 40. História e Educação Matemática. 1^a ed. Campinas, SP: Papirus, 1996.
- KUMON, Toru. **Estudo gostoso de matemática.** São Paulo: Kumon Instituto de Educação. 1997
- LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica.** 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.
- MACEDO, Lino. **Rumo à Maturidade.** Professor da Universidade de São Paulo USP, in Revista Nova Escola Edição 09 , – pág 07 , ano 2006.
- MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisa, elaboração e interpretação de dados.** 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.
- SMOLE, Katia Stocco; DINIZ, Maria Ignez e CÂNDIDO, Patrícia. **Brincadeiras infantis nas aulas de Matemática.** Porto Alegre: Artes Médicas, 2000
- TOBIAS, José Antônio. **Como Fazer Sua Pesquisa.** 6. ed. São Paulo: Ave Maria, 2005.

**IMPORTANCE OF THE DEVELOPMENT OF EDUCATION CHILD BY SCHOOL
TEACHERS MUNCIPAL CHILD JESUS, NUNICÍPIO HIGH FOREST - MT/2012.**

Marisa Chiquetti Revesse Formigoni
Marineuza Cristina Carvalho de Oliveira dos Anjos
Meracy Santana de Jesus

ABSTRACT

This research aimed to diagnose the importance of play in early childhood education, according to the opinion of the teachers of the Municipal School Child Jesus. In developing this work, we used the literature. The sample population were 10 teachers belonging to the Municipal Infant Jesus School. The novelty in development in Early Childhood Education provides information that can contribute to achieving predetermined goals, besides being useful to stimulate the development of the child, in addition to being a resource that educates and develops in a pleasant way, so the use of play in the process teaching-learning is considered an auxiliary of the educational process of the human being. The hypotheses of the study are that: the ludic can help in teaching because through it proposes challenging situations that help children develop logical thinking and build concepts, so immersive, teachers use play activities to work the construction process Knowledge of children in kindergarten; playful as the educational tool helps the development of logical reasoning, facilitates the relationship between theory and practice, favors the construction of concepts and socialization of students, teachers use the following games in teaching in kindergarten: dominoes, tangram, logic blocks and checkers. We conclude that the development is a playful alternative to assist in the teaching-learning process and promotes knowledge construction improving student performance in some content difficult to understand, and act on the cognitive aspects, development and motivation concrete situations.

Keywords: Learning, Development, Playful.

Faculdade de Alta Floresta (FAF)
Curso de Pós-Graduação em Educação Infantil

Prezado (a) Professores (as)

Esta pesquisa tem como finalidade identificar A Importância do Lúdico no Desenvolvimento na Educação Infantil, as informações resultantes desse estudo serão utilizadas para um trabalho de finalização do Curso de Pós-Graduação em Educação Infantil. Será garantida a você confidencialidade, privacidade e proteção à imagem. Não é necessário se identificar.

Marisa Chiquetti Revesse Formigoni
Marineuza Cristina Carvalho dos Anjos de Oliveira
Meracy Santana de Jesus

Jane M^a de Freitas Rocha

Pesquisadoras

Prof^a. Orientadora

APÊNDICE B – Questionário

QUESTIONÁRIO

01) Você costuma utilizar atividades lúdicas em sala de aula?

() Sim () Não

02) Caso a resposta da questão anterior seja positiva, informar quais as atividades lúdicas mais utilizadas?

.....
.....

03) Você acredita que as atividades lúdicas auxiliam na construção dos conhecimentos do aluno?

() Sim () Não

04) Caso a resposta da questão anterior seja positiva, explicar como as atividades lúdicas podem promover situações desafiadoras que auxiliam as crianças a desenvolver o raciocínio lógico e a construir conceitos, de forma envolvente?

.....
.....
.....

05) Em sua opinião quais são os pontos positivos da utilização de atividades lúdicas na Educação Infantil?

.....
.....
.....

06) Em sua opinião quais são os pontos negativos em relação a utilização de atividades lúdicas na Educação Infantil?

.....
.....
.....

07) As atividades lúdicas em sala de aula facilitam a relação entre a teoria e a prática?

() Sim () Não

08) As atividades lúdicas em sala de aula favorecem a construção de conceitos e socialização dos alunos?

() Sim () Não