



Instituto De Humanidade e Letras – IHL

Curso De Bacharelado Em Humanidades

FRANCISCO GILDÁSIO DE OLIVEIRA MARCOS FILHO

JOGOS E BRINCADEIRAS COMO FACILITADORES DA APRENDIZAGEM

REDENÇÃO-CE

2017

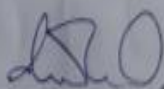
FRANCISCO GILDÁSIO DE OLIVEIRA MARCOS FILHO

JOGOS E BRINCADEIRAS COMO FACILITADORES DA APRENDIZAGEM

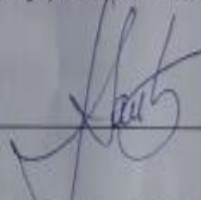
Projeto de pesquisa apresentado a Universidade
da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira,
como parte das exigências para a obtenção do
título de Bacharel em Humanidades.

Aprovado em: 11/12/17

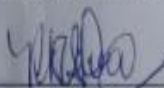
BANCA EXAMINADORA



Prof. Dra. Lucilene Rezende Aicanfor
Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira



Prof. Dra. Eliane Costa Santos
Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira



Prof. Dra. Rosângela Ribeiro da Silva
Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	4
2. JUSTIFICATIVA	7
3. OBJETIVOS- GERAL E ESPECÍFICOS	9
4. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	10
5. METODOLOGIA	16
6. RESULTADOS ESPERADOS	19
7. PLANO DE ATIVIDADE E CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO	20
8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	21

1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa se propõe a investigar como os jogos e brincadeiras são desenvolvidos por meio das atividades lúdicas em uma turma de 2º ano do Ensino Fundamental I da Escola Antônio Julião Neto, localizada na comunidade de Bonsucesso na cidade de Barreira/CE. Bem como busca analisar a forma como são aplicados e desenvolvidos na escola, pela professora da turma, e como os professores da escola interpretam o significado dos jogos e brincadeiras no cotidiano escolar das crianças.

O brinquedo é um objeto facilitador do desenvolvimento das atividades lúdicas, podendo ser utilizado em diferentes contextos, tais como, no brincar espontâneo, no momento terapêutico e no pedagógico. Na brincadeira a criança representa, cria, usa o faz de conta para entender a realidade que a cerca e vive o momento podendo até reproduzir o que se ouve dos adultos nas brincadeiras do faz de conta.

O lúdico exerce uma função fundamental no desenvolvimento da criança, na formação de sua personalidade e ampliação de seus conhecimentos, proporciona não só um meio de aprendizagem, mas permite também uma compreensão para os educadores sobre as necessidades da criança, e qual nível se encontra a aprendizagem e desenvolvimento, dando por sua vez aos educadores um ponto de partida para promoverem novas aprendizagens e metodologias. O professor exerce um papel importante como mediador na realização de atividades lúdicas, ajudando a crianças a construírem e ampliarem seus conhecimentos e as auxiliando quando for preciso nas brincadeiras e jogos para que no brincar não haja nenhum tipo de conflito.

A escolha deste tema “Jogos e brincadeiras como facilitadores da aprendizagem”, surgiu decorrente de algumas observações de experiências com jogos, vivenciadas pelas crianças na escola Francisco Ramos. Além disso, tive a oportunidade de monitorar propostas semelhantes na escola citada anteriormente, como monitor do projeto Mais Educação, com crianças do 1º e 2º ano do ensino fundamental I, auxiliando-os no seu processo de alfabetização.

A escolha pelo tema também se justifica em decorrência da interlocução com a produção acadêmica, oportunizada na disciplina que cursei no primeiro semestre de 2017, Tópicos Especiais II – Brinquedoteca Afro e Afro-Brasileira.

A proposta do curso foi pautada na consolidação da Brinquedoteca do curso de Pedagogia. Por meio das aulas foi possível dialogar com os principais referenciais teóricos do campo, como Tizuko Kishimoto (1993, 1997, 2001, 2010, 2016), Gilles Brougère (2000), entre outros autores que remetem ao tema da cultura da infância e da ludicidade. A disciplina Tópicos Especiais II me oportunizou vasto conhecimento sobre o lúdico e sua importância no meio escolar e no desenvolvimento da criança, como descrito nos documentários apresentados e discutidos em aula¹. Pude visitar lugares destinados à educação lúdica, como a Brinquedoteca de pesquisa e lazer da Universidade Federal do Ceará que integra, também, o CELULA (Centro de Estudos sobre Ludicidade e Lazer), bem como o LABRINJO (Laboratório de Brinquedos e Jogos) e a unidade do BRINCARMÓVEL, que consiste em um ônibus itinerante adaptado por uma brinquedoteca.

Como atividade da disciplina e em comemoração ao dia internacional da criança, participei das atividades do VI Brincar na UFC onde foi organizado todo um ambiente voltado para a cultura lúdica, com jogos, brincadeiras, contação de histórias e outros espaços com oficinas e exposição de brinquedos, pude conhecer o Brincar Móvel da UFC, que ressaltava a importância do lúdico em ambientes educacionais e na própria casa da criança. Também participei da organização e execução de atividades lúdicas do I Brincar na UNILAB, sendo

¹ Documentários que assistimos:

Caramba, Carambola: o Brincar tá na escola! O documentário tem o objetivo de mostrar a importância da ludicidade na Educação Infantil e refletir sobre a necessidade de considerar a brincadeira no desenvolvimento das crianças dentro do espaço escolar. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IQWGDV81Vs>

Território do Brincar. O documentário mostra as diversas de brincar nas várias regiões do Brasil. Gestos que contam histórias, revelam narrativas, constroem uma linguagem própria do brincar e nos apresentam a nós mesmos. Disponível em: <http://www.videocamp.com/pt/movies/territorio-do-brincar>

Disque quilombola. Crianças do Espírito Santo conversam de um jeito divertido sobre como é a vida em uma comunidade quilombola e em um morro na cidade de Vitória. Por meio de uma genuína brincadeira infantil, os dois grupos falam de suas raízes e desvelam o quanto a infância tem mais semelhanças do que diferenças. Disponível em: <http://www.videocamp.com/pt/movies/disque-quilombola>

possível realizar uma variedade de oficinas de brinquedos e brincadeiras para as crianças dos municípios de Redenção e Acarape.

As observações preliminares na escola me levaram a perceber que as atividades lúdicas eram pouco utilizadas como recursos pedagógicos, talvez por falta de formação dos educadores para este auxílio na formação das crianças. Percebi que o jogo e a brincadeira não são somente um passatempo como alguns professores e pessoas pensam ser. O lúdico vem tomando seu lugar em vários ambientes educacionais, não somente na educação infantil – que é o mais comum vermos - chegando ao ensino fundamental. O lúdico em sido um grande auxílio no ensino-aprendizado de crianças na sua fase de descoberta em meio à sociedade. Desta forma, podemos retratar que a brincadeira é uma atividade espontânea da criança e que ela aprende quando brinca e também com os jogos, quando ela aprender com as regras e assimila isso com o meio em que está inserida.

2. JUSTIFICATIVA

A escolha do meu tema surgiu devido à importância da utilização do lúdico nas escolas, em que muitas vezes ele é deixado de lado, demonstrando que através da ludicidade as crianças aprendem com mais facilidade, eficiência e prazer, sendo ele um grande facilitador na aprendizagem. É importante que o educador saiba conhecer o valor das brincadeiras e do lúdico na educação, pois esta poderá auxiliar no ato de ensinar, utilizando como um recurso pedagógico.

A escolha desta escola se deu por meio de uma observação no seu ambiente e pelo fato dela desenvolver um trabalho com jogos em uma turma de 2º ano do fundamental I. Por isso o motivo de ter selecionado esta turma para este projeto.

Diante do mundo de hoje em que a criança também são agentes de transformação social, a concepção de criança dada por educadores e estudiosos da infância destaca a ideia da participação ativa dela na sociedade. A criança, “como todo ser humano, é um sujeito social e histórico que faz parte de uma organização familiar que está inserida numa sociedade, com uma determinada cultura, em um determinado momento histórico” (RCNEI, 1998, p.21). Dessa forma, ela participa da construção história de sua identidade social. Os ambientes ditos como “pedagógicos”, deverão ser para a criança uma extensão da sua casa, pois o brincar não se limita somente na própria casa da criança.

O brincar é muito importante para o aprendizado da criança, se tornando uma ação capaz de reproduzir a sua infância diante da brincadeira quando é o caso do faz de conta, possibilitando o processo de sua aprendizagem, facilitando o aperfeiçoamento da criatividade, construindo dessa forma a assimilação entre o brincar e a aprendizagem.

O aspecto da educação formal, por exemplo, acontece em nível escolar, onde a herança cultural é trabalhada de forma mais ordenada, numa perspectiva histórica e socialmente construída. Já no aspecto informal, o educar ocorre

naturalmente nos ambientes em que a criança vive juntamente com os seus familiares.

Kishimoto (2001) o brinquedo é outro termo indispensável para compreender este campo. Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regra que organiza sua utilização.

Kishimoto (2001) ressalta que, os brinquedos e as brincadeiras são termos que terminam se misturando. As diversas brincadeiras e jogos, faz de conta, jogos simbólicos, sensório motores, intelectuais, individuais, coletivos, dentre outros, mostram as multiplicidades das categorias de jogos.

O jogo é uma atividade que contribui para o desenvolvimento da criatividade da criança tanto na criação como também na execução. Esses são importantes, pois envolvem regras como ocupação do espaço e a percepção do lugar.

Kishimoto (1993) afirma que os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democracia, pois “enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social” (Kishimoto, 1993, p.15).

A partir dessas reflexões, elaborei as seguintes problemáticas:

- Quais as dificuldades encontradas na aplicação de jogos e brincadeiras no cotidiano escolar?
- Com qual frequência as brincadeiras entram no plano de aula?
- Como é a recepção da criança para esse tipo de atividade?

3. OBJETIVOS

Geral:

- Este projeto de pesquisa tem por finalidade esclarecer a importância do lúdico no desenvolvimento da criança. E como o lúdico pode ser um fator motivante e facilitador na aprendizagem.

Específicos:

- Esclarecer a importância do brincar e do educar como fator no processo de ensino e aprendizagem dos alunos.
- Apresentar o lúdico como ferramenta para o aprendizado.
- Observar como os alunos desenvolvem suas capacidades e sua identidade pessoal e social.
- Verificar quais brincadeiras são mais significativas para as crianças.

4. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Os conteúdos lúdicos são muito importantes na aprendizagem. Isto porque é importante instigar nas crianças a noção que aprender pode ser divertido. A iniciativa lúdica nas escolas estimula a criatividade e contribui para o desenvolvimento intelectual dos alunos.

Os jogos e brincadeiras são ações indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes na sociedade desde os tempos remotos. Por meio deles, a criança desenvolve a socialização preparando-se para ser uma pessoa capaz de enfrentar seus desafios.

Para Dornelles (2001) é pelo brincar e repetir a brincadeira que a criança saboreia a vitória da aquisição de um novo saber fazer, incorporando-o a cada novo brincar. Ela ainda continua: “é pelo brincar que as crianças se expressam e se comunicam. É através das brincadeiras que elas começam a experimentar e a fazer interações com os objetos e as pessoas que estão a sua volta” (Dornelles, 2001, p.104).

Os jogos e as brincadeiras proporcionam à criança uma oportunidade de descobrir, criar, inventar, reorganizar o que já sabe, produzindo novos conhecimentos ou assimilando o que acontece ao seu redor, ampliando as palavras que ela usa, desenvolvendo o seu pensamento e sua coordenação motora.

A criança observa, questiona e procura explicar fenômenos do mundo social e natural, formulando explicações sobre o mundo que a cerca e assim constrói seus conhecimentos. A escola, sendo o primeiro espaço formal com o conhecimento reunido da humanidade, é onde se dá o desenvolvimento de cidadãos. O contato entre a criança e a escola deve acontecer de maneira contínua com o que a criança descobre por si mesma e o que se pretende ensinar. O educador deverá proporcionar momentos de participação dos alunos para que estes possam avaliar o conhecimento e trocar informações de modo

que possam ampliar e rever, reformular ou ainda abandonar suas explicações e hipóteses. “Portanto, o equilíbrio necessário à existência do jogo educativo deve combinar a ação pedagógica intencional com a ação voluntária das crianças” (Kishimoto, 2002/1994, p.19)

Os jogos começaram a ser executados desde o século XIX, introduzidos pelos portugueses, onde o primeiro brinquedo utilizado foi uma pipa. A origem provavelmente oriental da pipa é também ressaltada por Câmara Cascudo, no Dicionário do Folclore Brasileiro (1988). As pesquisas demonstram que este objeto, inicialmente, não surgiu como um brinquedo, mas era usada pelos adultos para fins militares, para somente mais tarde ser utilizado como um brinquedo infantil.

Para Brougère (2000) a brincadeira não pode estar limitada ao agir: o que a criança faz sentido, é a lógica do fazer de conta e tudo que Piaget chama de brincadeira simbólica.

Por trás da brincadeira, é muito difícil descobrir uma função que poderíamos descrever com precisão: a brincadeira escapa a qualquer função precisa e é, sem dúvida, esse fato que a definiu, tradicionalmente, em torno das ideias de gratuidade e até futilidade. O que caracteriza na verdade a brincadeira é que ela pode fabricar seus objetivos em especial, desviando de seu uso habitual os objetivos que cercam a criança. (BROUGÈRE, 2000, p. 13)

A ludicidade é um assunto que vem ganhando grande espaço no campo nacional em escolas e em outros lugares, pois percebe-se que o brinquedo é a porta de conhecimento da infância, que possibilita o desenvolvimento da criança. Através do lúdico a criança entra em contato com seu mundo de criação e fantasia. Ao brincar a criança se relaciona com outras crianças, sendo capaz de aprender a trabalhar individualmente e no coletivamente. Em escolas e creches percebemos que, no momento de brincar, cada criança possui sua maneira de ver o jogo e/ou a brincadeira na qual está inserida.

Estudiosos da infância mostram que os principais pontos que devem ser trabalhados com a criança de 0 a 6 anos são: o cuidar, o brincar e o educar, preferencialmente trabalhados de forma prazerosa. Como mostra ROSSINI

(2003, p.11): “(...) aprender tem que ser gostoso (...) a criança aprende efetivamente quando relaciona o que aprende com seus próprios interesses.”

O educar é hoje um desafio para os profissionais da infância, pois sabe-se que o ato de educar apresenta algumas características que o define como um aspecto formativo e que acontece ao longo dos anos por meio das experiências pessoais.

Na perspectiva de Kishimoto (1993), o jogo é fundamental para a educação e o desenvolvimento infantil, como um jogo tradicional, marcado pela transmissão oral ou os jogos educativos, que introduzem conteúdos escolares e habilidades a serem adquiridas por meio da ação lúdica. O brincar deve ser uma atividade livre, repleta de fantasia, momentos de se conhecer e de oportunizar a conhecer o outro. Para uma criança a brincadeira é uma necessidade importante, assim como comer e vestir, fazendo parte da infância o jogo e a brincadeira deve ser uma ação prazerosa na escola.

Não se deve confundir situações nas quais se objetiva determinadas aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atitudes explícitas. A criatividade faz parte da infância e precisa ser estimulada com mais vigor no contexto da escola, fazendo da ação lúdica que possibilita a criança criar histórias, fazer teatros, realizar diferentes tipos atividades artes em trabalhos, dançar e cantar.

Para Kishimoto (2001), é natural que criança sinta prazer em desenvolver qualquer atividade, e por isso mesmo é de extrema importância que a mesma desperte interesse para os objetos e coisas existentes na escola, onde os jogos e as brincadeiras são fundamentais para que sejam alcançados a atuação e a concentração. A importância do brinquedo decorre de sua capacidade de instigar a imaginação infantil, e é através dele que a pedagogia se une ao lúdico, ou seja, o brinquedo passa ser visto como algo sério, consequente e não apenas o instrumento que as crianças utilizam para se divertir e ocupar seu tempo, mas é um objeto capaz de educá-las.

De acordo com Brougère (2000), é com o brinquedo que as crianças constroem suas interações sociais, pois se instaura relações de posse, de

utilização, de abandono, de perda, de desestruturação, o que será reproduzido em sua vida futura. Essa socialização acontece principalmente no brincar cooperativo, onde a criança, em contato com o brinquedo, estimula dentro de si um comportamento sociável e estimula um fortalecimento do vínculo entre as crianças.

É de grande importância que tanto os gestores da escola quanto os professores se sensibilizem em conhecer o papel do lúdico, pois ele não é apenas um “passatempo”, mas uma ferramenta muito importante na aprendizagem em geral, atuando como auxiliador no ganho de conhecimentos e na melhoria motora e psíquica da criança.

Uma aula espelhada no lúdico não é apenas a utilização de brincadeiras e jogos para promover o conteúdo de ensino, mas sim aquela onde as características do brincar estejam incluídas, influenciando na maneira de ensinar do professor e na seleção de seus conteúdos. A utilização do lúdico fará grande diferença nas escolas, pois compreende-se que as brincadeiras são interdisciplinares, podendo ser usadas em todas as matérias.

Podemos perceber a importância deste elemento para o crescimento educacional e humano da criança, pois sendo um mecanismo que possibilite o aprimoramento da coordenação motora e psíquica, o lúdico também possibilita que a criança crie laços com as outras crianças, fazendo assim da brincadeira algo cooperativo e com respeito mútuo.

Neste sentido, é importante que as escolas coloquem em prática a ludicidade, não fazendo de qualquer maneira só para deixarem as crianças entretidas, mas como ferramenta facilitadora da aprendizagem. Dessa maneira, a aprendizagem se torna uma forma mais prazerosa e dinâmica, sabendo que a criança é atraída por algo atrativo aos seus olhos e que lhe chamem a sua atenção.

O brincar tem uma complexidade que exige o planejamento do professor, a intervenção no momento certo. O brincar, como um ato intencional não acontece de uma forma aleatória, mas por uma série de situações que propiciem o fazer, a interação entre as crianças, a troca de experiências, a construção de

significados sociais. Se fosse tão simples, bastava jogar um monte de brinquedos no meio da sala de aula ou em um outro espaço qualquer e esperar para ver o que acontece, mas sabemos que brincar na rua, em casa e na escola acontecem de formas distintas.

Brincar é a atividade que caracteriza tipicamente a infância, na busca de relacionar-se com a realidade do mundo e sintetiza sua primeira forma de expressão do meio e organização do pensar. O conceito de brinquedo, como o material que dá suporte à brincadeira, ou seja, o uso das regras do jogo, que provêm do mundo social, dimensionam o papel do brincar como transmissor de cultura e experiência de uma criança para outra.

Por isso, para Kishimoto (2001), implica afirmar que ninguém nasce sabendo brincar: o brincar pressupõe aprendizagem social. Portanto, na escola é importante a mediação do adulto na organização do espaço, dando um direcionamento para que as crianças possam aproveitar melhor este tempo voltado para o seu desenvolvimento social com as outras crianças e com os objetos que se utiliza.

Nesse sentido pretendo desenvolver a pesquisa fundamentando-me em Gilles Brougère (2000) que em seu trabalho “Brinquedo e Cultura” afirma que o brincar é um fato social e que a criança não pode desenvolver a brincadeira sozinha como se estivesse em uma ilha deserta. Se imaginarmos a consequência da concepção da brincadeira como fator social, podemos observar que todo contexto que envolve a criança, seja ela em relações, imagens, materiais e outras coisas, isso contribui na formação da sua cultura lúdica.

Portanto, o brincar aparece como uma ferramenta de integração da criança na sociedade. Desse modo, pela brincadeira a criança mostra-se como parte de uma sociedade que possui características e valores próprios, nos quais ela se adapta a essas características.

Esse estudo de como a cultura lúdica se organiza, nos remete para a importância de que o educador deve conhecer e reconhecer na brincadeira os elementos culturais dos quais ela usufrui e após a essa leitura fornecer para a

criança os meios para o aprofundamento das brincadeiras, particularmente no que se diz respeito ao jogo simbólico.

Kishimoto (1993, 2001, 2016) desenvolveu pesquisas sobre a diferença sobre o jogo e a brincadeira. Segundo a autora, atualmente encontramos uma diversidade de brincadeiras que estimulam o desenvolvimento da criança. Sendo assim, considera essencial a definição de determinados termos que para a sociedade em geral podem ter o mesmo significado: jogo, brincadeira e brinquedo.

Esta pesquisadora do brincar ainda defende a ideia de que antigos objetos usados em sala de aula sejam substituídos por algo que proporcionem as crianças um momento de descoberta mais espontâneo. É assim que os jogos e os brinquedos podem servir de material pedagógico, cabendo ao professor utilizá-los para auxiliar na aprendizagem dos alunos.

A autora ainda continua defendendo que o jogo livre e o faz de conta possibilitam à criança um maior desenvolvimento, melhorando o seu intelecto, e fazendo parte de um mundo criativo e espontâneo.

5. METODOLOGIA

Para a realização deste projeto pretende-se realizar uma pesquisa qualitativa, estruturada em observações das práticas desenvolvidas em uma turma de segundo ano do ensino fundamental I da escola Antônio Julião Neto e em forma de entrevistas abertas com os alunos da turma sobre o momento do brincar para eles, procurando saber o que eles acham desde momento.

Ao realizar observações preliminares dos alunos do 2º ano, da Escola Antônio Julião Neto, foi possível perceber que os alunos participaram de diversas atividades focadas nos jogos e brincadeiras. Dentre as atividades que foram realizadas com os alunos destacam-se: jogo da memória, dança das cadeiras, quebra cabeça, jogos de tabuleiros, entre outras atividades. O objetivo de se utilizar essas atividades durante as práticas diárias foi fazer uma ligação com os jogos e brincadeiras às demais atividades propostas dando aos alunos uma aprendizagem prazerosa.

Durante as atividades realizadas dentro de sala e fora dela, os alunos se mantiveram interessados e atentos. A escola oferece o que pode para a realização de atividades lúdicas, bolas, cordas e outros materiais, mas possui um parquinho sem nenhum tipo manutenção, uma quadra esportiva inacabada.

Quando as crianças eram estimuladas através de momentos lúdicos como a brincadeira de morto-vivo, jogos com bola, amarelinha, jogos com dominós e o faz de conta, era possível perceber uma interação livre e espontânea entre elas, demonstrando satisfação na realização das atividades.

No momento do brincar livre, no parque, que a escola só possui um escorrega, pude perceber que as crianças reinventavam as suas brincadeiras e de fato elas estavam colocando em prática a sua criatividade e toda a sua imaginação neste momento.

A professora com todo o seu saber pedagógico sabia no momento exato quando deveria intervir nas brincadeiras, evitando assim um conflito entre as crianças. Observava-se nos olhos das crianças a alegria e o prazer de poder estarem explorando um mundo imaginário de suas mentes, refazendo o que a natureza lhes dava.

Como sendo de conhecimento nosso, sempre os meninos preferiam brincar com meninos e as meninas com as meninas, mas houve brincadeiras e jogos em que eles tiveram que brincar no de forma cooperativa, proporcionando uma junção de saberes e um elo entre as crianças.

Percebi que o brincar revela, por meio de representações de fatos do cotidiano, algumas posturas assim também como sonhos e desejos. Neste sentido parto do pressuposto de que o brincar, juntamente com o faz de conta, é o meio pelo qual o professor e a escola podem observar situações diversas no desenvolvimento da criança e que o lúdico dá suporte para a superação de possíveis dificuldades na vida da criança em seu desenvolvimento.

O brincar é a atividade principal no cotidiano de cada criança, seja ela na Educação Infantil ou no Ensino Fundamental, pois neste momento a criança toma decisões, expressa seus sentimentos, valores, conhece a si, os outros e o mundo, repete ações prazerosas, partilhar brincadeiras com o outro, expressa sua individualidade e identidade, explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura para compreendê-lo, usar o corpo, os sentidos, os movimentos, as várias linguagens para experimentar situações que lhe chamam a atenção, solucionar problemas e criar. Mas é no plano da imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos significados. Enfim, sua importância se relaciona com a cultura da infância que coloca a brincadeira como a ferramenta para a criança se expressar, aprender e se desenvolver. (KISHIMOTO,2001)

Nos momentos em sala de aula, podia-se perceber algumas preferências dos alunos por jogos de memória. Em muitas vezes havia a intervenção da professora para que pudesse ter uma integralização da sala em relação aos jogos e brincadeiras desenvolvidas dentro da sala de aula.

No entanto, os resultados ora apresentados ainda são muito incipientes. A observação sistematizada das práticas desenvolvidas por meio das atividades lúdicas permitirá às crianças um grande crescimento social, psíquico, motor, além de uma aprendizagem mais prazerosa e que os alunos estejam mais empenhados a realizar essas atividades, e os inúmeros benefícios que essa ferramenta traz para as crianças.

Nas entrevistas realizadas com os alunos pretendo obter deles o ponto de vista de cada um/a sobre este momento livre e às vezes direcionado do brincar. Procurando obter de cada aluno uma resposta sincera e concreta de cada pergunta.

Pretendo aplicar uma entrevista, por meio de questionários com as seguintes questões:

- Com qual frequência você (aluno) brinca dentro e fora da sala?
- Quais os tipos de brincadeiras e jogos você prefere?
- A professora sempre traz algo novo de jogos e/ou brincadeiras?
Quais jogos e brincadeiras?
- Você acha esse momento importante para o seu desenvolvimento?
Porque?
- Você prefere brinquedos/objetos comprados ou brincadeiras populares/de rua? Justifique.

6. RESULTADOS ESPERADOS

Foi identificado que a cultura lúdica é uma medida que renova e inova o trabalho dos educadores e que trabalhar com o lúdico requer entender o que as crianças necessitam para se desenvolver.

Com base nos resultados preliminares ora apresentados, pretendo esclarecer a importância do lúdico no desenvolvimento da criança. E como o lúdico pode ser um fator motivante e facilitador na aprendizagem, mostrando que por meio de jogos e brincadeiras a aprendizagem se torna mais fácil e prazerosa.

Procuro também esclarecer a importância do brincar e do educar como fator no processo de ensino e aprendizagem dos alunos, possibilitando uma aprendizagem que saia da rotina de atividades no quadro, no caderno e pondo o lúdico como uma ferramenta que estabeleça um ensino aprendido com mais fluidez.

Observa-se também como os alunos desenvolveram suas capacidades e sua identidade pessoal e social. Cada aluno se identificava com seu grupo de amigos e suas brincadeiras. No caso do faz de conta, os alunos se imaginavam já nas suas funções de adulto, com seus respectivos trabalhos e atividades.

As ações que o professor precisa saber são simples, basta que o professor tenha um compromisso com o desenvolvimento integral da criança dentro do seu processo de aprendizagem, possibilitando a elas o novo conhecimento por meio das atividades lúdicas proporcionadas a elas. Estimulando-as a usarem sua criatividade de forma mais espontânea e realista.

7. PLANO DE ATIVIDADE E CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

ATIVIDADES	JUN	JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ
Escolha do tema e do orientador	X	X					
Encontros com o orientador	X	X	X	X	X	X	X
Pesquisa bibliográfica preliminar		X	X	X			
Elaboração do projeto			X	X	X	X	X
Revisão e entrega oficial do trabalho							X
Apresentação do trabalho em banca							X

8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo, Cortez, 2000.

Caramba, Carambola: o Brincar tá na escola!

Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_IQWGDV81Vs

Disque quilombola. Disponível em: <http://www.videocamp.com/pt/movies/disque-quilombola>

DORNELLES, Leni Vieira. Na escola infantil todo mundo brinca se você brinca. In: CRAIDY, Maria; KAERCHER, Gládis Elise da Silva (Orgs.). **Educação infantil: pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed, 2001. pp. 101-108.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil**. Anais do I Seminário Nacional: Currículo em movimento – Perspectivas Atuais, Belo Horizonte, novembro de 2010. Disponível em: <https://moodle.ufsc.br/mod/resource/view.php?id=497687>.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez editora. 5 ed São Paulo, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ. Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. 3. ed. (1994). São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo, a Criança, e a Educação**, 7ª edição, Petrópolis, RJ, Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida; MONACO, Roseli Aparecida. **Construir brinquedos e organizar espaços de brincadeiras como parte integrante do projeto pedagógico**. São Paulo, LABRIMP/FEUSP/FUND.ORSA, 1997.

KISHIMOTO, Tizuko Mochida; SANTOS, Maria Walburga dos. **Jogos e brincadeiras: tempos, espaços e diversidade (Pesquisas em Educação)**.

(Orgs.) São Paulo: Cortez, 2016.

ROSSINI, M. A. S. **Aprender tem que ser gostoso**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

Território do Brincar. Disponível em:

<http://www.videocamp.com/pt/movies/territorio-do-brincar>