

FACULDADES MAGSUL

EMANUELLE REZZADORI

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO DESENVOLVIMENTO DO
RACIOCÍNIO LÓGICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

PONTA PORÃ- MS

2012

EMANUELLE REZZADORI

**. A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO DESENVOLVIMENTO DO
RACIOCÍNIO LÓGICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado às
Faculdades Magsul, como parte dos requisitos para
obtenção do título de Licenciatura em pedagogia.

Orientador: Ma. Roseli Aurea Soares Sanches

PONTA PORÃ- MS

2012

EMANUELLE REZZADORI

**. A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO DESENVOLVIMENTO DO
RACIOCÍNIO LÓGICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado às
Faculdades Magsul, como parte dos requisitos para
obtenção do título de Licenciatura em pedagogia.

Orientador: Ma. Roseli Aurea Soares Sanches

Data de aprovação: 17/ 11/ 2011

Local: Faculdades Magsul

Banca Examinadora:

Orientador(a): Ma. Roseli Aurea Soares Sanches
Faculdades Magsul

Membro: Dda. Andréa Natália da Silva
Faculdades Magsul

Membro: Professora Especialista Maria Elizabeth Carneiro Minela
Faculdades Magsul

DEDICATÓRIA

A minha família, ao meu marido, às amigas e minhas professoras, pelas angústias e preocupações que passaram por minha causa, por terem dedicado amor, carinho e estímulo para que nós pudéssemos seguir em frente e ir à busca de nossos ideais como agradecimento, dedico-lhes essa conquista.

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar a Deus por ter vencido mais essa etapa da vida.

Agradeço a minha família, em especial, ao meu esposo Emerson Cichileiro, minha mãe Vera Regina Rezzadori, a meu pai Itacir Rezzadori e minha irmã Barbara Rezzadori pelo incentivo e compreensão demonstrados ao longo dessa caminhada.

Agradeço aos professores do curso de Pedagogia, em especial às professoras Maria Elizabeth Carneiro Minela, a Dda. Andréa Natália da Silva e a Ma. Roseli Aurea Soares Sanches (minha orientadora), pelo apoio, estímulo, carinho e a troca de experiências no decorrer do curso.

Agradeço com muito carinho as minhas amigas, Marilene Mendonça, Franciely Icassati, Grazielle Shutz, Layane Bäumer e Ramona Lidiane, pelo carinho e a amizade que vocês me deram durante esses quatro anos, fazendo-me dar inúmeras risadas nos momentos em que estava triste, me apoiaram nos momentos difíceis e me acolheram em suas casas com muito carinho.

REZZADORI, EMANUELLE. **A importância da ludicidade no desenvolvimento do raciocínio lógico na educação infantil.** 56 folhas. Trabalho de Conclusão de Curso de Licenciatura em Pedagogia, Faculdades Magsul, Ponta Porã, 2012.

RESUMO

A ludicidade no desenvolvimento do raciocínio lógico facilitará a socialização entre os alunos e professores, despertando nos educandos o interesse de ampliar cada vez mais seus conhecimentos, mostrando que não é só da forma tradicional que as crianças aprendem mais também de forma criativa e espontânea. Por isso, o objetivo desta pesquisa é buscar conhecer qual o papel do pedagogo para mediar os conhecimentos, sempre utilizando como caminho a ludicidade, levando em consideração o público alvo, através desta prática exploraremos os conhecimentos, a criatividade e a assimilação dos conteúdos. Levar os professores a se aperfeiçoar e ter subsídios para assim desenvolver uma aula prazerosa para os alunos. As brincadeiras, os jogos, enfim, todas as atividades voltadas para a ludicidade, permitem a criança conhecer-se, conhecer os outros e os objetos que fazem parte do seu meio, pois ela só pode construir seus conhecimentos, partindo de experiências com objetos ou pessoas significativas. Além do conhecimento, a brincadeira e o jogo permitem a construção do julgamento moral e a aceitação de sanções, pois a criança é motivada a aceitar regras de conduta, para poder participar. Através de brincadeiras, as crianças realizam a aprendizagem significativa, relacionando as coisas umas com as outras, e ao relacioná-las constroem o conhecimento, sendo este adquirido pela criação de relações e não por exposições de fatos e conceitos isolados. Diante disto essa pesquisa torna-se relevante quando mostra não só aos educadores mas também à sociedade quanto é importante a ludicidade na aprendizagem das crianças. Brincar faz parte da vida e está inserida no seu cotidiano.

PALAVRAS CHAVES: Raciocínio Lógico. Aprendizagem. Educação Infantil.

SUMÁRIO

1.INTRODUÇÃO	8
2. O PAPEL DO PEDAGOGO NA REGIÃO DE FORNTERIA FRENTE À MULTICULTURALIDADE REINANTE PARA PROMOVER A MELHORIA DA QUALIDADE DE VIDA E EDUCAÇÃO.....	10
2.1. Emanuelle: suas origens e começo de tudo	10
2.2. As disciplinas e a formação	13
3. NO MUNDO DOS CONCEITOS.....	17
3.1. Educação Infantil... ..	18
3.2. Aprendizagem.....	21
3.3. Raciocínio Lógico	22
4. QUE INFLUÊNCIA A LUDICIDADE PODE CAUSAR NO DESENVOLVIMENTO DO RACIOCÍNIO LÓGICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	26
4.1. Marco teórico.....	27
4.2. O lúdico e sua importância na aprendizagem.....	27
4.3. Raciocínio e desenvolvimento da inteligência	31
4.4. A influência da ludicidade no desenvolvimento do raciocínio lógico.....	34
4.5. Pesquisa de campo	42
4.6.1. Histórico do Centro de Educação Infantil Recanto do Saber.....	43
4.6.2. Organização pedagógica da escola.....	43
4.7.1. Perfil das entrevistadas.....	44
4.7.2. Entrevistas.....	45
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	52
REFERÊNCIAS.....	54
APÊNDICE	56

1- INTRODUÇÃO

Este presente trabalho de conclusão de curso (TCC) tem como tema “A importância da ludicidade no desenvolvimento do raciocínio lógico na educação infantil”. Foi motivado pelas histórias de crianças que apresentaram problemas de saúde, e em seus diagnósticos apresentam sérias dificuldades de aprendizagem, mas que ao longo da vida escolar, apresentam uma experiência contrária à esperada, graças a um aprendizado lúdico e muito incentivo familiar, que é a história da pesquisadora, que teve esse diagnóstico, superou as expectativas dos médicos, e construiu uma simpatia, pela matemática.

Ao longo do curso de Pedagogia com as leituras e os estudos realizados nas diversas disciplinas a temática surgiu, após perceber que várias pessoas que não tiveram a oportunidade de estudar na modalidade de Educação Infantil apresentaram grandes dificuldades, e até mesmo medo da matemática - raciocínio lógico.

Dessa maneira, surgiu uma dúvida: será que conhecer a importância da ludicidade, enquanto raciocínio lógico, no contexto escolar, pode levar às descobertas do ensino por meio de brincadeiras, jogos e trocas de conhecimento com outras crianças?

Partindo dessa dúvida, o objetivo da pesquisa é buscar conhecer qual o papel do pedagogo para mediar os conhecimentos, sempre utilizando como caminho a ludicidade, levando em consideração o público alvo, que na região se apresenta por diferentes etnias e culturas, como índios, não índios e negros, sejam paraguaios ou brasileiros, e se a multiculturalidade ganha destaque no momento da metodologia apresentada pelo professor.

Essa pesquisa foi feita através de pesquisas bibliográficas e pesquisas de campo, na sessão um, buscou-se a história da pesquisadora-acadêmica e a relação com sua experiência na Educação Infantil, pois em seu diagnóstico de vida, após o nascimento, a ludicidade teve grande importância para alcançar a aprendizagem, e desenvolver a habilidade no raciocínio lógico.

Ainda na sessão um, apresenta-se o encontro com as diversas disciplinas estudadas ao longo do curso de Pedagogia, a relevância de cada uma delas, os métodos, embasamentos teóricos, para trabalhar a ludicidade e o raciocínio lógico tanto na parte da matemática como nas outras disciplinas, buscando sempre relacionar a interdisciplinaridade.

Na sessão dois, buscamos compreender o significado dos conceitos, sobre a Educação Infantil, para conhecer como ela surgiu, as mudanças que ela sofreu no decorrer dos anos, e como a aprendizagem é atualmente. Conhecer o contexto que engloba essa palavra, e de que maneira que ela ocorre, em especial, na modalidade específica desta pesquisa, destacando-se o Raciocínio Lógico, buscando-se conhecer o seu significado, e a sua importância no contexto social de cada educando.

Na sessão três, procura-se compreender o que a ludicidade causa na aprendizagem do raciocínio na Educação Infantil, buscando através do contexto histórico ver as crianças como parte atuante da sociedade, que trazem do seu contexto social o convívio com a matemática e, diante disto, a pesquisa torna-se relevante quando mostra não só aos educadores, mas, também à sociedade o quanto é importante a ludicidade na aprendizagem das crianças. Como o brincar é próprio vida da criança, constitui seu dia-a-dia, é necessário procurar entender o papel que o educador deve ter na utilização da ludicidade, com os jogos e brincadeiras, de forma que os próprios alunos queiram buscar o conhecimento, resolver problemas, e que vejam o professor não como aquele que tem a resposta pronta, mas como o mediador para ajudar a encontrar o caminho das soluções.

Na sessão quatro, procura-se, através da pesquisa de campo no Centro de Educação Infantil Recanto do Saber, analisar a escola como um todo, procurando saber se existe ambiente propício para brincar, se no Projeto Político Pedagógico (PPP), é dada a devida importância ao brincar e, enfim, conhecer o papel do professor na sala de aula, se ele oportuniza à criança brincar, solucionar problemas, ter sua própria autonomia nas atividades.

2- O PAPEL DO PEDAGOGO NA REGIÃO DE FRONTEIRA, FRENTE À MULTICULTURALIDADE REINANTE PARA PROMOVER A MELHORIA DA QUALIDADE DE VIDA E DA EDUCAÇÃO.

Essa seção apresenta o papel do pedagogo na região de fronteira, onde coexistem as diversas etnias, como paraguaios, brasileiros, índios, entre outros, privilegiando a multiculturalidade, exigindo que o educador se volte para isso para promover a melhoria da qualidade de vida e da educação.

Para que essas melhoras aconteçam o professor deve procurar maneiras para conhecer cada cultura que está presente em sua sala e buscar provocar a interação de seus educandos, fazendo com que eles se conheçam também e troquem suas experiências.

Além de conhecer seus alunos, o (a) pedagogo (a) primeiramente deve conhecer a si mesmo(a), voltando-se para sua infância, ressaltando os pontos positivos que têm muito orgulho de lembrar, principalmente na área da educação que é onde irá atuar, mas também relembrar os momentos difíceis por que passou, para procurar não reproduzir esses mesmos erros no futuro, enquanto educador que será.

2.1- Emanuelle: suas origens e o começo de tudo.

A pesquisadora é descendente de italianos, pertencente a uma família muito tradicional, que na época seguia fielmente os costumes, principalmente de não misturar diferentes culturas, em que os casamentos eram decididos pelos pais e os filhos, e não havia a liberdade de se escolher com quem os jovens se casariam. Contra todos estes costumes sua bisavó materna resolveu descumprir os ensinamentos da família após se apaixonar por Miguel, um lituano, que chegou ao Brasil, fugido de seu país, ocasionando uma ruptura aos costumes mantidos até então. Essa junção de origens preconiza uma mulher de culturas híbridas, marcada pela sua ascendência.

Seus bisavôs maternos e paternos moravam em uma pequena cidade no Rio Grande do Sul, chamada Marcelino Ramos; foi lá que eles cresceram, conheceram-se e se casaram. Ambos construíram famílias grandes como era de costume na época, viviam da terra, e a diversão da época era ir à igreja aos domingos e participar do grupo de jovens da comunidade

da qual participavam, até por não haver muitas oportunidades de passeios e diversões. Foi onde seus pais se conheceram.

Assim, no dia 19 de dezembro de 1987, seus pais se casaram e vieram morar em Amambai, Mato Grosso do Sul, onde se encontravam diferentes etnias, havia índios, paraguaios, gaúchos, tudo muito diferente do local de onde vieram, em que a cultura predominante é de descendentes de italianos.

Foi em Amambai que seus pais deram continuidade à família, sendo que em 1990 nasceu sua irmã, Bárbara, no dia 3 de setembro e um ano e três meses após isso, Emanuelle nasceu.

Sem estar nos planos dos pais uma gravidez, a pesquisadora nasceu numa quarta-feira, às 19 horas, do dia quatro de dezembro de 1991, num hospital da cidade. Era uma criança diferente, com problemas de saúde ao nascer. Foi uma luta dos médicos, do pai e dos tios que a levaram a um pediatra em Ponta Porã.

Ficou lá por uns dias e os cuidados foram até aos seis meses, pois tinha dor e chorava muito, hoje se pode considerar sua vida um milagre, pois os médicos deram quase certeza de que seria sempre uma criança problemática, que teria dificuldades no aprendizado e pouca imunidade. Sendo um bebê muito feio, tinha a boca torta, era “diferente”, e mesmo pelo significado de seu nome Emanuelle “DEUS CONOSCO” foi marcada por um sinal de nascença no rosto, procurando sempre entender que por meio desse sinal Deus estaria sempre com ela como uma aliança firmada.

Pela pouca diferença de idade, e por serem muito parecidas, Emanuelle e sua irmã parecem gêmeas, e todas as vezes que alguém as vê juntas pensam isso, o que às vezes, provoca-lhes constrangimentos até hoje, já que de personalidade são muito diferentes.

Aos quatro anos de idade começou a estudar na Escola Rachid Saldanha Derzi, onde viveu parte marcante de sua vida, entre muitas brincadeiras, jogos e amizades. O desenvolvimento ocorria tranquilo em meio a tanta diversão. Em conjunto com a escola, sua família sempre a incentivava, principalmente sua mãe, professora.

Após a inesquecível experiência da Educação Infantil, iniciou o Ensino Fundamental na Escola Estadual Dom Aquino, onde estudou até a 3ª série, e apesar de ter sido pouco tempo, guarda dele boas recordações bem como da professora muito querida, Jussara, sendo inesquecíveis as várias apresentações e quadrilhas de que participou.

Apesar de gostar muito de estudar na Escola Estadual Dom Aquino, precisou mudar para a Escola Municipal Antônio Pinto da Silva, pois era mais perto de sua casa; e foi nessa escola que concluiu o Ensino Fundamental. No decorrer de cinco anos em que estudou nessa escola fez amizades inseparáveis que permanecem até hoje; participou de várias atividades como Amiga da Escola, sendo duas vezes porta-bandeira em desfiles de 7 de setembro. Passou para a 2ª fase das Olimpíadas de Matemática e também teve a oportunidade de ser aluna da própria mãe, na disciplina de Língua Portuguesa, na 6ª série, sendo este momento um pouco complicado por não se adaptar em tratá-la como professora e não como mãe.

Através do Projeto Amigo da escola já pôde perceber a relação entre o ensinar, o mediar conhecimentos bem como acompanhar a leitura e tomar a tabuada, assim, conhecer as dificuldades de aprendizagens, apresentadas pelos educandos, na área de Matemática, no mundo dos números.

Como a Escola Municipal Antônio Pinto não possuía Ensino Médio, passou a estudar na Escola Estadual Dr. Fernando Corrêa da Costa, de onde novamente tem lembranças inesquecíveis em relação às amizades. Passou pela segunda vez para a 2ª fase da Olimpíada de Matemática, e tem no coração alguns professores muito especiais com exceções de uns, é claro, que não deixaram boas recordações, como o professor de História, que fez uma comparação entre ela e sua irmã, pois sempre estudaram na mesma escola, e ainda para completar excluiu um trabalho de fotos, sem autorização, que mesmo não sendo o que ele havia pedido, era uma recordação para ser lembrada para sempre, pois tivera que subir em um muro para representar O Muro de Berlim, e superar medo de altura.

Ao resgatar minha própria história procurei situar a importância do “errar” e de que somos “errantes”... O grande desafio da educação é tornar educador e educando “eternos aprendizes”, despidendo assim a “persona” do “professor sabe-tudo”, autoritário e arrogante (SANTOS, 2001, p. 41).

As amizades que fez no ensino médio foram muito importantes em sua vida, pois foi com elas que conversou sobre qual profissão seguiria, o rumo que gostaria que suas vidas tivessem, muitos sonhos, planos foram pensados.

Nas inúmeras conversas entre suas amigas, falava sobre o amor que tinha pelas crianças. No dia 25 de outubro, foi a uma creche para participar de uma festa de aniversário de uma afilhada e de sua irmã, e foi ali que começou o seu interesse pela pedagogia, quando se deparou

com essa profissão tão linda e que era compatível com todas as suas características, e com o carinho que tem por crianças.

Após conhecer na prática a futura profissão, a mesma que está na família pela 3ª geração, pois, é filha e neta de uma professora, fato que também a influenciou na sua decisão, estando confiante e certa de que escolheu a profissão correta, prestou o vestibular nas Faculdades Magsul, o qual passou em 3º lugar.

Ao iniciar o curso, a admiração pela pedagogia, só tem aumentado, tem achado muito interessante ter o conhecimento das diversas culturas, das várias formas de aprendizados, o desenvolvimento que começou a ter, em relação a posturas frente às pessoas, nas apresentações e trabalhos com crianças.

2.2- As disciplinas e a formação.

Ao longo dos quatro anos de formação buscou na teoria compreender o papel como pedagogos e o seu, como mediadores de conhecimento, em uma região de híbridas culturas. E assim utilizou várias disciplinas, uma interligada na outra para alcançar um conhecimento amplo dessa profissão no âmbito social, durante a graduação.

Começaram conhecendo o passado, as várias concepções de educação que cada localidade possuía, conforme sua necessidade, como formar guerreiros em Esparta, cidadãos críticos em Atenas, a catequização dos índios no Brasil. E com o tempo foram surgindo novas necessidades como a divisão de terras, a escrita como meio de comunicação. Com isso, começou a desenvolver meios de ensinar, e aprender com a filosofia do uso da religião para o uso da razão e através da linha do tempo percebe-se que é nela a troca que se compreende como a educação caminhou até chegar ao objetivo atual que é formar cidadãos críticos e atuantes na sociedade (ARANHA, 2006).

Conhecer os diversos filósofos que contribuíram no decorrer do tempo para tanta mudança, foi perceber as diversas ideologias defendidas por eles, e assim conhecer e buscar se identificar para construir as suas próprias ideologias e metodologias.

Na busca da formação de cidadãos críticos, deve-se ter o conhecimento do homem como um todo, ser cultural e biológico, saber que mesmo morando em um mesmo contexto social, cada um tem um jeito único de ser e que deve ser respeitadas acima de tudo.

A antropologia visa o conhecimento completo do homem, o que torna suas expectativas muito mais abrangentes. Dessa forma, uma conceituação mais ampla define como a ciência que estuda o homem, suas produções e seu comportamento. O seu interesse está no homem como um todo – ser biológico e ser cultural -, preocupando-se em revelar os fatos da natureza e da cultura. Tenta compreender a existência humana em todos seus aspectos, no espaço e no tempo, partindo do princípio da estrutura biopsíquica. Busca também a compreensão das manifestações culturais, do comportamento e da vida social (MARCONI E PRESSOTO, 2010, p. 03).

Dentro da sala de aula iremos vivenciar muitas manifestações culturais, até mesmo na educação infantil, pois as crianças desde seu nascimento já adquirem cultura, e sua bagagem só aumenta com o convívio social. Enquanto educadores deverão reconhecer a criança como um ser sujeito cultural, e estabelecer um convívio entre as diferentes culturas, mostrando que uma tem muito que aprender com a outra.

Além da compreensão do homem, a sociologia nos possibilita estudar a sociedade, como comunicações, e as adaptações decorrentes dos novos conhecimentos, com o convívio de diferentes culturas, grupos sociais, e a Interação social, entre outros.

Este convívio de diferentes culturas se resume na Escola; e como é importante o conhecimento da comunidade que cada escola estará atendendo para a construção de uma aprendizagem baseada no seu público alvo, que se diferencia muito, principalmente nesta região de fronteira em que nos deparamos com crianças de diferentes etnias, como brasileiros, paraguaios, índios, entre outras.

[...] A escola é um elemento de transformação da sociedade; sua função é contribuir, junto com outras instâncias da vida social, para que essas transformações se efetivem. Nesse sentido, o trabalho da escola deve considerar as crianças como seres sociais e trabalhar com elas no sentido de que sua interação na sociedade seja construtiva. Nessa linha de pensamento, a educação deve privilegiar o contexto sócio-econômico e cultural, reconhecendo as diferenças existentes entre as crianças (e considerando os valores e a bagagem que elas já têm); ter a preocupação de propiciar a todas as crianças um desenvolvimento integral e dinâmico (cognitivo, afetivo, linguístico, social, moral, físico-motor), assim com a construção e o acesso aos conhecimentos socialmente disponíveis do mundo físico social. A educação deve instrumentalizar as crianças de forma a tornar possível a construção de sua autonomia, criticidade, criatividade, responsabilidade e cooperação (FRIEDMANN, 1996, p. 54).

A escola, além de ser um espaço cultural, também é um ambiente político, cercada de leis como a LDB, Lei de Diretrizes e Bases, Constituição Federal, entre outros ditamem legais que preconiza que a educação brasileira deve ser baseada, com o âmbito de sanar problemas que vir a ser apresentado, além de ser uma forma de igualar a educação do país. A reflexão contemporânea das políticas educacionais aumenta ainda mais o papel de professores e profissionais de ensino porque ao valorizar a ação da cultura do meio escolar, também valoriza o sistema de crenças, valores e ideias.

Após conhecer o público alvo que vai ser trabalhado, os diferentes setores, como a escola funciona, seus fundamentos, suas características começa a organização pedagógica e gestão escolar em que baseamosos procedimentos, sempre ressaltando a importância da participação da sociedade nesses setores, de acordo com as legislações brasileiras citadas acima.

Os educadores devem ter formação e conhecer todas as legislações e as etapas que envolvem o processo de ensino-aprendizagem e além de conhecer os procedimentos relacionados à aprendizagem que são muito amplos buscar ter um conhecimento abrangente nas diversas ciências, como a humana e social e a ciência da natureza, e também deve usar a pesquisa como fonte de conhecimento e a utilização do computador como ferramenta de pesquisa, porque ao longo da sua construção de conhecimento enquanto pedagogas, e graduandas, aprendem diferentes metodologias, mas para colocar em prática têm que desenvolver habilidades inerentes ao processo de construção do pensamento, na iniciação científica.

É através da didática que as pedagogas buscam a organização racional do processo de ensino, o planejamento em que o professor coloca na teoria o que seus alunos deverão fazer, quando e como, para aplicar na prática, obtendo resultados positivos no desenvolver de seu trabalho.

A didática na formação de futuros professores passou a assumir o discurso sociológico, filosófico e histórico, secundarizando a sua dimensão técnica, comprometendo, de certa forma, a sua identidade, acentuando uma postura pessimista e de descrédito relativo à sua contribuição quanto à prática pedagógica do futuro professor.

Um dos fatores mais importantes que o educador deve saber são as fases do desenvolvimento psicológico, para poder reconhecê-las, em seus alunos, conforme suas

idades e atitudes, e também entender várias atitudes e comportamentos pelo qual muitos de nós já passamos e iremos ver muitas crianças passando.

Enquanto pedagogos devemos ter a desenvoltura para ocupar esse papel de mediador de tais informações, trabalhar diversos tipos de textos interpretá-los, pois é através destes que se estrutura o pensamento, a criança desenvolve expressão visual, amplia sua linguagem.

Logo após o nascimento as crianças já começam a adquirir cultura, interagir com o meio social, e assim a aprender comportamentos das pessoas com quem convivem como os pais, irmãos, primos, vizinhos. Enfim iniciar sua bagagem, a mesma que devemos conhecer e acima de tudo respeitar quando a criança vier a frequentar a escola.

A questão de identidade cultural, de que fazem parte a dimensão individual e a de classe dos educandos cujo respeito é absolutamente fundamental na prática educativa progressista, é problema que não pode ser desprezado. Tem que ver diretamente com *assunção* de nós por nós mesmos. É isto que o puro treinamento do professor não faz, perdendo-o na estreita e pragmática visão do processo(FREIRE, 2010, p. 41).

No primeiro contato com a sala de aula já acontece um grande impacto, pois as crianças se deparam com diversas culturas, e com colegas, possuindo um comportamento completamente diferente, e nós enquanto educadores devemos intermediar essas diferenças para haver uma interação, e aos poucos utilizar essas bagagens como uma base de aprendizagem de novos conhecimentos.

A criança deve ter um papel crítico dentro da sala de aula, expor seus pensamentos, brincadeiras, opiniões, e nós sempre devemos estar abertos para escutar, elogiar, impor limites.

Como já citado, temos que lançar assuntos para haver debates entre os alunos, que apesar de serem considerados, pequenos possuem ideias formadas e muitas vezes em relação a problemas debatidos na mídia, problemas sociais, como por exemplo, o racismo. Frequentemente, acontece de muitas crianças chegarem à sala e não aceitar contato com crianças negras, e este comportamento pode ser reflexo do comportamento trazido de casa.

Por isso, pode-se e deve-se buscar na educação através de atividades, muitas brincadeiras que possibilitem a interação, a cooperação, e a amizade, gerando uma grande

mudança no comportamento do profissional e também das crianças, na área do preconceito e na aquisição de conhecimento, pois:

A formação de um profissional nesta área precisa ser mais bem embasada, com conhecimentos que vivenciem experiências lúdicas, que atuem como estímulos para aplicar seus poderes de habilidade, que desabrochem naturalmente em uma variedade de maneiras de explorar a si próprio e o ambiente em que se encontram. Assim, à medida que vivenciam novas experiências, desenvolvem suas fantasias, e o prazer se expande em alegrias. Com certeza seu cotidiano pedagógico será mais rico, pois irão fluir novas criações (MALUF, 2009, p. 11).

Essas criações em seu fazer pedagógico, com certeza fá-lo-á reconhecer a importância que existe em trabalhar a aprendizagem com jogos e brincadeiras e como interfere no desenvolvimento do raciocínio lógico, motor, cognitivos e envolve muitos outros fatores importantíssimos para serem alcançados os melhores resultados na aprendizagem.

A matemática é tratada pela maioria dos educandos como um código indecifrável, e cabe ao educador mudar esse conceito, analisando teorias, métodos, técnicas, na aplicação da matemática.

O ensino da matemática como das diversas disciplinas deve estar relacionado com o meio social, e acima disso, começar a relação entre aluno e matemática, a partir de brincadeiras, jogos, de maneira bem informal, primeiro instigando o aluno a querer aprender a matemática, e não somente repassá-la como a disciplina complicada e sem fundamento.

3- NO MUNDO DOS CONCEITOS

Essa seção apresenta conceitos, sobre a Educação Infantil, para conhecer como ela surgiu, as mudanças que ela sofreu no decorrer dos anos, e como a aprendizagem é atualmente. Conhecer o contexto que engloba essa palavra, e de que maneira que ela ocorre em especial na modalidade específica desta pesquisa, destacando-se o Raciocínio Lógico, buscando conhecer o seu significado, e sua importância no contexto social de cada educando.

3.1-Educação Infantil

A criança é um ser totalmente diferente do adulto, em vários aspectos, na idade, maturidade, tamanho, além de alguns comportamentos típicos da fase em que ela se encontra; entretanto as diferenças vão bem mais além dessas já citadas, como os limites associados à cultura, ao momento histórico e aos papéis determinados pela sociedade. Não tem como tratar a criança, analisando somente sua ‘natureza infantil’, desvinculando-a das relações sociais de produção existente na realidade.

Essa concepção e valorização da criança foram concebidas há pouco tempo, conforme as mudanças ocorridas nos aspectos políticos, econômicos e sociais, ao longo da história. Antigamente, mais exato na Idade Média, as crianças eram consideradas adulto em miniatura, e exerciam o mesmo papel que os adultos, no entanto a expectativa de vida era muito baixa para elas, por viverem em situações precárias.

Ao longo de muitos séculos, o cuidado e a educação das crianças pequenas foram entendidos como tarefas de responsabilidade familiar, particularmente da mãe e de outras mulheres. Logo após o desmame, a criança pequena era vista como pequeno adulto e, quando atravessava o período de dependência de outros para ter atendidas suas necessidades físicas, passava a ajudar os adultos nas atividades cotidianas, em que aprendia o básico para sua integração no meio social. Nas classes sociais mais privilegiadas, as crianças eram geralmente vistas como objeto divino, misterioso, cuja transformação em adulto também se fazia pela direta imersão no ambiente doméstico. Nesses casos, papais superficiais eram reservados a criança, mas em considerar a existência de uma identidade pessoal (OLIVEIRA, 2011, p. 58).

Na Idade Moderna, as crianças eram diferenciadas pela sua classe social, as nobres recebiam um tratamento carinhoso, ganhavam amor, atenção, e choravam por elas em caso de morte. Já as crianças da plebe não eram motivo de qualquer sentimento. Nesse mesmo período, começam a aparecer as propostas de educação e moralização infantil, mas as diferenças sociais continuavam existindo, por isso, as crianças da sociedade feudal começavam a trabalhar assim que passavam da faixa da mortalidade. Já na sociedade burguesa muda-se a concepção sobre as crianças e estas passam a ser vistas como alguém, como pessoas que precisam ser cuidadas, escolarizadas e preparadas para uma atuação futura.

Os conceitos de educação foram se modificando, sendo menos empíricos e mais pedagógicos, começaram a aparecer os castigos como forma de educação (educação disciplinar), os quais legitimavam o poder dos adultos sobre a criança. Foi ainda nesse período da Idade Moderna, com a revolução industrial, que as primeiras creches apareceram, e tinham a finalidade de se cuidar das crianças cujas mães começaram a trabalhar; e, também, no Brasil, especialmente, das mães que trabalhavam como domésticas.

Essas novas “creches”, que tinham o papel somente de cuidar da higiene, da alimentação e da segurança das crianças, eram chamadas de Casa dos Expostos ou Roda. O Estado tinha o dever de manter essas creches, mas não cumpria com esse dever, e essas casas se mantinham por meio de doações. Concomitantemente, existiam as creches particulares que em contraste com essas, públicas, desenvolviam atividades educativas, voltadas para aspectos cognitivos, emocionais e sociais da criança. Ocorre, então, um maior número de creches particulares, devido à privatização e à transferência de recursos públicos para setores privados, em detrimento de creches públicas (OLIVEIRA, 2011).

Em 1988, com a reformulação da Constituição Federal, a educação se tornou responsabilidade do Estado, e a pré-escola se tornou direito e dever de todos, sendo integradas ao ensino tanto as creches como as escolas, conforme preconiza o ART. 205:

A Educação, direito e dever do Estado e da Família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho. (BRASIL, 1988, p.123)¹.

Em consonância com esses dizeres, a criação da Lei nº 8.069/90, regulamentada pelo art. 227 da Constituição Federal, também conhecida com Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), imputa aos municípios a responsabilidade pela infância e adolescência, criando as diretrizes municipais de atendimento aos direitos da criança e do adolescente e do Conselho Municipal dos Direitos da Criança e do Adolescente, por meio do Fundo Municipal dos Direitos da Criança e do Adolescente e do Conselho Tutelar dos Direitos da Criança e do Adolescente.

¹Diretrizes e Bases da Educação Nacional a qual dispunha dos artigos 29, 30 e 31 referentes à Educação Infantil.

Vê-se, pois, por meio da lei e desse artigo que a criança foi ganhando um papel mais especial na sociedade, e com o passar do tempo foi sendo amparada por outras leis que lhe garantem participação na educação e na sociedade. Em 1996, foi criada a lei nº 9394/96, Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional a qual dispunha dos artigos 29, 30 e 31 referentes à Educação Infantil.

Art. 29- A educação Infantil, primeira etapa da Educação Básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade.

Esse artigo da lei privilegia uma etapa da educação infantil que antes não recebia atenção desvelada do Estado. Complementando essa importância social, voltada para a criança de até seis anos, o artigo 30 estabelece que:

Art. 30- A educação infantil será oferecida em:

- I creches ou entidades equivalentes, para crianças de até três anos de idade;
- II pré-escolas, para crianças de quatro a seis anos de idade;

Ou seja, a criança não tem seus direitos garantidos apenas nos três primeiros anos iniciais, mas também é ofertada a ela uma qualidade de atendimento e educação, cujos direitos muitas vezes estavam reservados apenas às crianças de classes sociais privilegiadas.

Art. 31- Na educação infantil a avaliação far-se-á mediante acompanhamento e registro do seu desenvolvimento, sem o objetivo de promoção, mesmo para o acesso ao ensino fundamental (BRASIL, 1996, p. 17)².

É importante registrar também que aliada a essa instrução inicial já desponta a preocupação com a continuidade deste estar no espaço escolar, sendo assegurado à criança o acesso ao ensino fundamental, segundo os ditames legais.

² LDB - Lei de Diretrizes Bases nº 9394/96

Assim, com os direitos da criança preservados, cabe ao município cumprir com suas obrigações e organizar a aprendizagem na Educação Infantil, respeitando cada etapa em que a criança se encontra, e possibilitando-lhe alcançar seu desenvolvimento integral, em todos os aspectos: físico, psicológico, intelectual e social, amparados por lei.

3.2- Aprendizagem

Aprender não significa apenas falar de um processo que ocorre dentro de um âmbito escolar, mas também em todos os contextos em que o ser humano está inserido. Afinal de contas, todas as nossas ações desde o nascimento até a morte estão pautadas na e para a aprendizagem.

Em cada fase da vida deve-se ter metodologias diferenciadas para trabalhar com a aprendizagem, e notadamente, na infância, fase em que a criança precisa de um desenvolvimento integral, e com isso precisa contemplar vários aspectos estudados pela psicologia do desenvolvimento, como aspecto físico, intelectual, afetivo-emocional e social.

Estudos de natureza psicológica procuram entender o progresso da criança em direção à maturidade, para que, quando adulta, ela tenha capacidade de amar outra pessoa e derivar prazer pessoal nos relacionamentos interpessoais. A pessoa madura deve ser capaz de deduzir conclusões e pensar logicamente a respeito de ideias abstratas.

Segundo Friedmann, (1996):

A **aprendizagem** depende em grande parte da motivação: as necessidades e os interesses das crianças são mais importantes que qualquer outra razão para que ela se ligue a uma atividade. Ser esperta, independente, curiosa, ter iniciativa e confiança na sua capacidade de construir uma ideia própria sobre as coisas, assim como exprimir seu pensamento com convicção são características que fazem parte da personalidade integral da criança (FRIEDMANN, 1996, p.55).

Para alcançar esses objetivos, pensando na participação da criança nesse processo, deve ser levada em consideração a aprendizagem significativa, ou seja, levar em consideração o interesse e a necessidade das crianças, para que aquela possa acontecer de forma articulada com a realidade sociocultural das crianças, com seu estágio de desenvolvimento e com o processo de construção de conhecimentos do mundo físico e social, inerentes à aprendizagem.

Assim, o educador deve conhecer não só teorias sobre como cada criança reage e modifica sua forma de sentir, pensar, falar e construir coisa, mais também o potencial de aprendizagem presente em cada atividade realizada na instituição de educação infantil. Deve também refletir sobre o valor dessa experiência enquanto recurso necessário para o domínio de competências consideradas básicas para todas as crianças terem sucesso em sua inserção em uma sociedade concreta (OLIVEIRA, 2011, p. 128).

Nessa inserção com a sociedade, a criança precisa se adaptar ao ambiente, e construírequilíbrio um bom convívio com seus colegas e com a sociedade em geral. Pois como afirma Piaget (1992), o ser humano é um “ser social”.

Para Piaget, o “ser social” de mais alto nível é justamente aquele que consegue relacionar-se com seus semelhantes de forma *equilibrada*. Como a equação elaborada por Piaget é um *agrupamento*, os interlocutores deverão também, cada um de seu lado, ser capazes de pensar seguindo a mesma operação. Como *agrupamento* é a formalização dada por Piaget para descrever o pensamento operatório, decorre que tal equilíbrio das relações sociais somente é possível entre sujeitos que tenham atingido este estágio de desenvolvimento. Dito de outra forma, a maneira de *ser social* de um adolescente é uma, porque é capaz de participar de relações como aquela descrita pela equação, e a maneira de *ser social* de uma criança de cinco anos é outra, justamente porque ainda não é capaz de participar de relações sociais que expressam um equilíbrio de trocas intelectuais. Vê-se portanto—que para Piaget – não se trata de traçar uma fronteira entre o social, mas sim de, a partir de uma características importante das relações possíveis entre pessoas de nível operatório—que representa o grau máximo de socialização. “As principais etapas do desenvolvimento das operações lógicas, escreve ele, correspondem, de maneira relativamente simples, estágios correlativos do desenvolvimento social (LA TAILE, 1992, p.14).

Toda essa relação com a sociedade não se baseia só entre as pessoas, mais com seu contexto social em geral, as crianças aprendem com os objetos que as cercam, assim construído o seu raciocínio lógico, o mesmo que será discutido no item a seguir.

3.3- Raciocínio Lógico.

A matemática é um instrumento presente em tudo na vida de uma pessoa, por vezes de forma explícita ou implícita. No momento de imaginar uma distância uma quantidade, uma grandeza. Assim, sem nem perceber ou até mesmo saber, utiliza-se da matemática, através do raciocínio lógico.

Segundo Antunes (2008):

A inteligência lógico-matemática é mais abrangente que o ensino dessas disciplinas, e qualquer pessoa, mesmo com poucos conhecimentos matemáticos, utiliza-se dessa inteligência quando pensa em distância, imagina quantidades, reflete grandezas e proporções. Essa inteligência se manifesta com intensidade maior em pessoas comuns que fazem cálculos com facilidade, sente satisfação em resolver desafios lógicos e podem lidar com cadeias de raciocínio (ANTUNES, 2008, p. 48).

Apesar de permear todas as áreas do conhecimento que serão utilizadas na vida prática, o ensino da matemática em nossas escolas, muitas vezes, divorcia-se de seus principais objetivos, entre eles o direcionamento de ensino/aprendizagem para a construção da cidadania e participação ativa do educando na sociedade. Assim, deve-se apresentar a matemática como parte de seu contexto social.

[...]Em sala de aula, ou principalmente em gincanas aparentemente lúdicas, o estímulo dessa inteligência pode tornar-se uma atividade muito interessante com o emprego de mensagens cifradas, um estimulante desafio imaginativo adaptado para qualquer faixa etária. Interessante notar o notável progresso de alunos das primeiras séries do ensino fundamental, quando descobrem professores que sabem “matematizar” suas aulas levando-os a visitar a comunidade e descobrir onde está a matemática do motorista de ônibus, do jornaleiro, das latas expostas nas gôndolas dos supermercados, das diferentes vitrines e sua diversidade nos *Shoppings*. Para o leigo, a incredulidade se manifesta: será que existe matemática nessas coisas? Para o professor, a questão é ingênua demais; a matemática não reside apenas nas salas de aula, o cálculo está presente em todo motorista, em qualquer profissional e até aluno que mede com seus passos a calçada percorrida, a geometria desenha o espaço geográfico e é elemento crucial de todo o ambiente arquitetônico (ANTUNES, 1998, p. 32).

Os jogos, se convenientemente planejados, são o recurso pedagógico eficaz para a construção do conhecimento matemático.

Dar-se-á preferência ao emprego do termo jogo, quando se referir a uma descrição de uma ação lúdica envolvendo situações estruturadas pelo próprio tipo de material como no xadrez, trilha e dominó. Os brinquedos podem ser utilizados de diferentes maneiras pela própria criança, mas jogos como o xadrez (tabuleiros, peças) trazem regras estruturadas externas que definem situação lúdica (KISHIMOTO, 2003, p. 7).

O uso dos jogos no ensino da Matemática tem o objetivo de fazer com que os alunos gostem de aprender essa disciplina, mudando a rotina da classe e despertando o interesse do aluno, e fazendo com que o aprendizado se torne bem mais divertido e interessante.

Já que os jogos em sala de aula são importantes, devemos ocupar um horário dentro do nosso planejamento, de modo a permitir que o professor possa explorar todo o potencial dos jogos, processo de solução, registros e discussões sobre possíveis caminhos que poderão surgir.

Para aperfeiçoar pesquisas nesse campo é preciso que o professor e o pesquisador trabalhem em conjunto, com o referencial comum, e utilizem o rico campo etnográfico, rastreamento as brincadeiras dentro do contexto cultural, com a colaboração de sociólogos e antropólogos. Da mesma forma, é preciso investigar, de modo mais acurado, a participação dos brinquedos e dos jogos nos currículos de educação infantil. Se o jogo e o trabalho são elementos fundamentais para um projeto de educação infantil, as investigações nessa área demandam um cuidado especial (KISHIMOTO, 2003, p.46).

Os jogos podem ser utilizados para introduzir, amadurecer conteúdos e preparar os alunos para aprofundar os itens já trabalhados. Devem ser escolhidos e preparados com cuidado para levar o estudante a adquirir conceitos matemáticos relevantes.

É importante destacar que a matemática deve ser vista pelo aluno como um conhecimento que pode favorecer o desenvolvimento do raciocínio lógico, da sua imaginação, pois ela permite estabelecer relações entre objetos, fatos e conceitos, generalizar, prever, projetar, abstrair, ou seja, apontar direções, apresentar estratégias e alternativas para o aluno estabelecer múltiplas ligações e associações entre significados de um conceito e o real, aquilo que existe efetivamente de concreto no mundo.

A motivação é um importante recurso pedagógico, mas apesar de sua contribuição na aprendizagem, ela nem sempre recebe a devida atenção do professor no momento em que este deve providenciar material que possa atrair e estimular o aluno para o aprendizado, e só depois dessa conquista, disponibilizar e transmitir o conteúdo do aprendizado, só depois cobrar nas provas, o que se torna muito mais fácil do que investigar nos alunos a vontade de questionar e atuar.

Se a autonomia é a finalidade da educação e a criança deve ser mentalmente ativa para construir o número, ela deve ser encorajada a agir de acordo com a sua escolha e convicção ao invés de agir com docilidade e obediência. Portanto, não advogo a determinação de um horário diário para a quantificação de objetos. Em vez de fazer matemática porque a professora diz que é hora da aula de matemática, as crianças deveriam ser encorajadas a pensar sobre a quantidade quando sentirem necessidade e interesse. Quase todas as crianças entre quatro e seis anos de idade parecem interessar-se por

contar objetos e comparar quantidades. Como se viu no primeiro princípio de ensino, elas contam espontaneamente as bolas de papel que fazem, os presentes que recebem, as velas num bolo. Discutem também sobre que tem mais blocos. Quando as observamos no boliche ou no jogo de bolas de gude, assim como nos dados ou jogo de baralho que requerem contagem e/ou adição, ficamos convencidos de que o pensamento numérico pode-se desenvolver naturalmente sem nenhum tipo de lições artificiais (KAMII, 1990, p. 48).

Ensinar a matemática não é fácil, e aprendê-la tem sido muito menos, em muitas ocasiões e escolas, por isso surge a necessidade de usar instrumentos como mediadores entre o professor, o aluno e o conhecimento. Esses devem ser planejados e bem aplicados, sendo um recurso pedagógico eficaz para a construção do conhecimento matemático. Com a introdução de jogos nas aulas de matemática, cresce a possibilidade de diminuir bloqueios apresentados por muitos de nossos alunos, em relação à matemática e ao sentimento de incapacidade de interpretá-la e tende mesmo a desaparecer paulatinamente (KUMON, 1998).

Dentro da situação do jogo, em que é possível uma atitude passiva e com grande motivação, os alunos percebem seu melhor desempenho e podem passar a adotar atitudes positivas frente a seu processo de aprendizagem.

Conscientes da necessidade de alcançar resultados satisfatórios, educadores buscam, cada vez mais, instrumentos que sirvam de recursos pedagógicos para melhorar o processo de ensino e aprendizagem.

Utilizar a ludicidade para ensinar a matemática é uma maneira inteligente para a superação de tais obstáculos. O ensino da matemática através de jogos, por exemplo, eleva o jogo como instrumento que transforma a Matemática considerada “bicho-de-sete-cabeças”, em uma fonte de satisfação, motivação e interação social (KUMON, 1998).

Ao tomar decisões, usando as regras propostas pelo jogo, os educandos constroem seus limites, agindo como sujeitos da aprendizagem.

Deve-se considerar que a prática de jogos só acontece de maneira eficiente quando o professor atua como orientador nesse processo, criando um ambiente estimulador, organizado e capaz de atingir os objetivos propostos pelo jogo. Assim sendo, o uso pedagógico de jogos, visa favorecer a aprendizagem e contribuir na avaliação do aluno (FRIEMDANN, 1996).

Ensinar a matemática, objetivando sucesso na aprendizagem se torna real, quando se procura um meio que satisfaça as necessidades dos educandos para que eles consigam aprender a relacioná-lo com seu cotidiano.

Assim, percebe-se que o jogo é um precioso recurso pedagógico, tornando a aprendizagem mais concreta e prazerosa. No ensino da matemática, o jogo é de relevante importância no processo de aprendizagem, pois transforma a sala de aula em um espaço prazeroso, gerador de conhecimentos. Por meio deles, a criança vivencia fatos reais do seu cotidiano, pois caminham juntos desde o momento em que fixa a imagem da criança como um ser que brinca. Portadora de uma especificidade que se expressa pelo lúdico, a infância carrega consigo as brincadeiras que se perpetuam e se renovam a cada geração (FRIEDMANN, 1996).

Nesse sentido, torna-se oportuno falar sobre o papel do pedagogo, sua formação como constitutivos intrínsecos do seu fazer profissional e, como não se pode dissociar o pedagogo do ser pessoal que ele é, por isso, no item subsequente serão discutidos esses aspectos.

4- QUE INFLUÊNCIA A LUDICIDADE PODE CAUSAR NO DESENVOLVIMENTO DO RACIOCÍNIO LÓGICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Essa seção apresenta a influência que a ludicidade pode causar no desenvolvimento do raciocínio lógico na educação infantil. Por meio do marco teórico, buscamos compreender a necessidade que a criança tem de utilizar o raciocínio lógico, no seu cotidiano, e como a criança vive em um mundo de faz de contas, do concreto, o educador deve buscar na ludicidade o caminho para aprendizagem, pois só assim esse mundo terá significado para ela.

Por isso também nessa sessão busca-se compreender a importância que o lúdico tem para a criança, objetivando trabalhar a autonomia da criança, em resolver seus próprios problemas, tendo suas próprias opiniões, ocasionando, assim o desenvolvimento das inteligências e do raciocínio lógico, destacando que cabe ao educador também colocar a criança sempre em ação para que ela desenvolva a capacidade de defender e argumentar seus próprios pensamentos.

Na questão da resolução de problemas o raciocínio lógico é muito específico, entretanto que as crianças percebam isso, elas necessitam da utilização da ludicidade, para que a aprendizagem se torne prazerosa e significativa.

4.1-MARCO TEÓRICO

As crianças desde o nascimento estão inseridas em um mundo do qual os conhecimentos matemáticos são partes integrantes. Elas participam de uma série de situações, envolvendo números, relações entre quantidades e noções sobre espaço, buscando em sua imaginação, utilizar recursos próprios e pouco convencionais, para resolver seus problemas cotidianos, recorrendo à contagem para conferir suas figurinhas, controlar os pontos de um jogo, manipular dinheiro, entre outros mecanismos.

Por isso a ludicidade no desenvolvimento do raciocínio lógico facilitará a socialização, entre os alunos e os professores, no universo matemático em que estão inseridos.

O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo (MALUF, 2009, p. 09).

Diante disto, minha pesquisa torna-se relevante quando mostra não só aos educadores, mas, também à sociedade quanto é importante a ludicidade na aprendizagem das crianças. Brincar faz parte da vida e está inserida no seu cotidiano.

4.2- O lúdico e sua importância na Aprendizagem.

A ludicidade é uma necessidade interior, tanto da criança quanto do adulto sendo inerente ao desenvolvimento, o ato de brincar pode incorporar valores morais e culturais em que atividades lúdicas devem visar à autoestima, à autoimagem, autoconhecimento, à cooperação, porque estes produzem a recuperação à imaginação à fantasia, a criatividade, a criticidade que irá desenvolver o processo de suas habilidades.

Brincando a criança descobre o mundo, aprende, desenvolve-se. A brincadeira e os jogos auxiliam o desenvolvimento global das crianças, exercitam e organizam o pensamento, a noção de individualidade e por meio da linguagem a criança exprime seus medos, desejos e experiências.

A criança é curiosa e imaginativa, está sempre experimentando o mundo e precisa explorar todas as suas possibilidades. Ela adquire experiências brincando. Participar de brincadeiras é uma excelente oportunidade para que a criança viva experiências que irão ajudá-la a amadurecer emocionalmente e aprender uma forma de convivência mais rica (MALUF, 2009, p. 21).

A criança segue o caminho natural do desenvolvimento, conseqüentemente é preciso seguir esse caminho em um contexto que assegure esse desenvolvimento, cabendo ao professor fornecer-lhe o que há de melhor para ser realizado. É um dever da escola através dos jogos e brincadeiras continuar essa educação natural, aperfeiçoando-a com atividades apropriadas às dificuldades individuais, para tornar uma educação mais legítima na vida da criança.

Pretender intervir no ritmo do desenvolvimento psicológico implica na disponibilidade do professor para mudanças de atitude. O pressuposto para que isso ocorra é compreender como o conhecimento evolui na criança, pois, sem uma referência teórica, as decisões tomadas ocorrem risco de ser mais afetiva do que efetivas. Para que as informações teóricas possam ser assimiladas com facilidade existe um caminho – aprender a aprender com a criança e a confiar na sua imensa capacidade de inventar. Essa forma de atuação permite que se constate na prática os relatos existentes na obra de Piaget. A credibilidade é sempre maior quando o conhecimento não é imposto de fora para dentro (SEBER, 1995, p. 44).

A ludicidade tem caráter de orientação, ou seja, de facilitação de tarefas em que o indivíduo formula e compartilha significado.

Uma grande quantidade de jogos e brincadeiras somente tem validade quando rigorosamente selecionamos e subordinamos à aprendizagem que se tem em mente como meta. O professor jamais deve usar jogos pedagógicos sem nenhum planejamento.

Se o educador transformar o conteúdo previsto de forma lúdica, facilitará a assimilação de conteúdos da criança e, posteriormente, uma evolução mais aprimorada dos

conhecimentos propostos ocorrerá, pois através do lúdico, as crianças realizam a aprendizagem significativa.

Nos jogos aparece toda a vivência acumulada da criança, propiciando novas conquistas individuais e coletivas; nas quais a ação de brincar é fonte de prazer e, ao mesmo tempo, de conhecimento. “À medida que crescem, as crianças conquistam maior autonomia e conseguem levar adiante, por um tempo maior, ações que tenham finalidade, entre elas atividades e jogos”(BRASIL, 1998, p. 213)³.

O jogo, o brinquedo e a brincadeira podem representar um desafio e provocar o pensamento reflexivo da criança, preparando-a para a vida, aprendendo a competir, cooperar com seus semelhantes e conviver com um ser social.

Segundo Vygotsky 2003, o brinquedo emancipa, ao aprender brincar a criança toma posse de uma atividade que permite e se sustenta na transmissão de real. Brincar traduz a forma de interpretar os objetos, as relações e os afetos das pessoas, sendo uma maneira de conhecer o mundo dos adultos sem entrar neste mundo realmente.

Através do jogo a criança desenvolve seus conhecimentos e amplia seu raciocínio, tendo um sentido maior à medida que ela progride, sentindo também a necessidade, do uso de materiais diversificados, sendo capaz de reedificar o que já se conhece.

O jogo é uma atividade natural do ser humano. Ao jogar a criança fica tão envolvida com o que está fazendo que coloca na ação o seu sentimento e emoção, ordena o mundo à sua volta, assimila experiências e informações, reproduzindo e recriando o meio circundante.

À medida que a criança interage com os objetos e com outras pessoas constrói relações e conhecimentos a respeito do mundo em que vive. Aos poucos a escola e a família, em conjunto, deverão favorecer uma ação de liberdade para a criança, uma sociabilização que se dará, gradativamente, através das relações que irá estabelecer com seus colegas, professores e outras pessoas (MALUF, 2009, p. 31).

Utilizando o lúdico a criança aplica seus esquemas mentais à sua realidade, aprendendo-a e reproduzindo suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses.

³Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil. Vol. 3, 1998.

Através do lúdico é possível desenvolver um trabalho voltado para estas áreas do desenvolvimento infantil, pois as atividades lúdicas têm um poder muito grande de fascinar fazendo com que elas as crianças se envolvam.

A brincadeira é o recurso privilegiado de desenvolvimento da criança pequena por acionar e desenvolver processos psicológicos – particularmente a memória e a capacidade de expressar elementos com diferentes linguagens, de representar o mundo por imagens, de tomar o ponto de vista de um interlocutor e ajustar seus próprios argumentos por meio de confronto de papéis que nele se estabelece, de ter prazer e de partilhar situações plenas de emoção e afetividade (OLIVERIRA, 2011, p. 235).

A avaliação lúdica é um dos caminhos que nos possibilita ver como a criança inicia seu processo de adaptação à realidade através de uma conquista física, prática, funcional que faz sentido para a sua memória pessoal.

A ludicidade contém em si uma atividade com o objetivo de construir momento de alegria e entusiasmo para o ser humano. Quando a criança faz o que gosta, sente-se feliz e motivada, aceita desafios, por isso precisa de espaços para expor suas ideias, assim terá iniciativa para explorar a criatividade que muitas vezes possa sufocar dentro de si. O lúdico constitui para o educador um instrumento valioso para entender seus alunos, além da oportunidade de mesclar as informações, não privando a infância das belas brincadeiras que não se perdem em meio a nenhum progresso tecnológico, por combinarem aspectos essenciais da criança.

Nas escolas de formação para o magistério, nos cursos de Pedagogia ou nas faculdades de Educação Física, os alunos deveriam ser estimulados a analisar atividades lúdicas, a criticá-las, envolvendo-se eles mesmos nessas atividades. Fundamental também seria que pudessem aplicar parte dessa produção em alunos, durante seus estágios. É necessário dar mais atenção ao brincar, à atividade lúdica, à cultura infantil, como material de trabalho do professor, nas escolas de formação (FREIRE, 1997, p. 67)

Não existe ensino sem que ocorra a aprendizagem pela ação facilitadora do professor, do processo de busca do conhecimento, que deve partir do educando. É nesse contexto que a ludicidade ganha espaço como a ferramenta ideal de aprendizagem, à medida que se propõe como estímulo de interesse do aluno, que adora jogar e este desenvolve níveis

diferentes de sua experiência social e pessoal. O jogo ajuda-o a construir novas descobertas e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico, levando o professor à condição de condutor e estimulador da aprendizagem.

4.3- Raciocínio Lógico e Desenvolvimento da Inteligência.

As necessidades cotidianas fazem com que as crianças desenvolvam uma inteligência prática, permitindo reconhecer problemas, tomar decisões e desenvolver a capacidade para atividades matemáticas, por isso, o educador não deve trabalhar com procedimentos que levem à reprodução.

É fundamental não subestimar a capacidade de raciocínio da criança fazendo-a ficar estreita, ou melhor, restrita, apenas às definições, exemplo e reprodução correta, isso não significa aprendizagem. A criança é capaz de construir seus conhecimentos, basta que o professor proporcione um ambiente de trabalho utilizando recursos do modo que ela se sinta estimulada e com certeza, assim ela terá condições de criar, comparar, perguntar e ampliar ideias.

As crianças têm e podem ter várias experiências com o universo matemático e outros que lhes permitam fazer descobertas, tecer relações, organizar pensamentos, o raciocínio lógico, situar-se e localizar-se espacialmente (BRASIL, 1998, p. 213).⁴

As crianças começam a questionar bem antes da aquisição da linguagem, pois nascem em um meio onde elaboram certos sistemas e, desde cedo, envolvem-se em situações em que pessoas com as quais convivem ajudam a quantificar, como por exemplo, aprender a distinguir entre muito e pouco, iniciando a partir daí, a desenvolver o raciocínio.

Todo o desenvolvimento do ser humano não depende apenas da maturação, ele tem o potencial de desenvolver-se, mas para que esse desenvolvimento aconteça é necessário que este seja estimulado por fatores externos que levem a despertar o interesse e a curiosidade do ser humano sobre o que está sendo trabalhado.

⁴Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil. Vol. 3, 1998.

O aparecimento da **atividade representativa**, que marca o término do período sensório-motor e início do pré-operatório modifica as condutas práticas. As primeiras reconstituições linguística de ações surgem concomitantemente à reprodução de situações ausentes, através da brincadeira simbólica, e da imitação que passa a funcionar na ausência do modelo. A criança começa a verbalizar o que, até então, só sabia realizar motoramente. Todo esse simbolismo intervém de forma decisiva no desenvolvimento psicológico, enriquecendo as relações interindividuais, antes restritas à imitação de sons e gestos, devido à possibilidade de uma comunicação mais ampla como meio, propiciada pela linguagem(SEBER, 1995, p.35).

É importante que o professor observe e respeite as etapas do desenvolvimento mental da criança para que os conteúdos pedagógicos sejam proporcionais às suas capacidades, não devendo ir além nem deixá-la agir sozinha.

A criança tem que explorar o mundo que a cerca e tirar dele informações que lhes são necessárias, onde o professor deve agir como mediador e estimulador, proporcionando atividades com recursos diversificados para facilitar a aprendizagem.

O professor deve ter consciência de que as crianças não pensam como os adultos, elas não são capazes de efetuar operações em suas cabeças, como adicionar, subtrair, seguir passos na resolução de problemas. São incapazes de pensar de uma vez em vários aspectos de uma situação. Podem pensar no todo ou em algumas partes, mas não em ambas ao mesmo tempo. “a estrutura lógica-matemática não pode ser ensinada diretamente uma vez que a criança tem que construí-la por si mesma” (KAMII, 1990, p. 31).

As crianças têm de agir. Raras vezes estão inativas por mais do que alguns poucos minutos. Forçá-las a ficarem paradas e quietas, na escola é ir frontalmente de encontro às suas naturezas e forçosamente resultará numa luta entre as vontades dos professores e as necessidades dos alunos. A tarefa principal do professor consiste em assegurar que as crianças atuem física e mentalmente, enfatizando a manipulação do objeto para resolução de problemas. A inteligência surge de um processo evolutivo no qual muitos fatores devem ter tempo para encontrar seu equilíbrio (PIAGET, 1972, p. 14)

O conhecimento não é transmitido. Ele é construído progressivamente por meio de ações, que são interiorizadas e se transformam, construindo suas estruturas, a partir da interação do educando com o objeto. O jogo é uma das necessidades biológicas para a criança, levando-a ser ativa e tendo vontade em aprender.

A aprendizagem é tão importante quanto o desenvolvimento social e o jogo constitui uma ferramenta pedagógica ao mesmo tempo promotora de desenvolvimento cognitivo e do desenvolvimento social. Mais ainda, o jogo pedagógico pode ser um instrumento da alegria. Uma criança que joga antes de tudo o faz porque se diverte, mas dessa diversão emerge a aprendizagem e a maneira como o professor, após o jogo, trabalhar suas regras pode ensinar-lhe esquemas de relações interpessoais e de convívio éticos (ANTUNES, 2005, p. 14).

O conhecimento lógico – matemático é construído pela coordenação de relações feita pela criança. Se as crianças questionarem bastante, mais cedo ou mais tarde descobrirão a verdade, sem nenhum ensino ou correção feita pelo professor. Por exemplo, em um jogo de baralho, se a criança disser que $2+4=5$ ela acabará por descobrir a verdade ao discutir bastante com outros jogadores que não concordem com ela. (KAMII, 1990)

Um princípio fundamental no âmbito lógico – matemático é o de evitar reforço de respostas certas e a correção das respostas erradas, mas ao invés disso encoraja a troca de ideias entre as crianças.

Quando a criança é confortada com a ideia de outra criança, conflitante com a sua, geralmente é motivada a pensar outra vez o problema e retificar sua ideia ou encontrar um argumento para defendê-la.

Corrigir e ser corrigido pelos colegas nos jogos é muito melhor que aquilo que possa ser aprendido através das páginas de cadernos de exercícios. (KAMII, 1990, p. 61)

O professor deve ter claro o objetivo a respeito dos jogos, impreterivelmente atingir e finalizar as atividades propostas sem pressionar as alunas, deixando-os realizar descobertas e auxiliando na medida do possível. As crianças não precisam ser instruídas ou corrigidas por alguém que sabe mais do que elas. No âmbito lógico – matemático a confrontação social entre colegas é indispensável para o desenvolvimento do conhecimento lógico – matemático fazendo-a raciocinar a um nível mais alto.

Se a criança cometem erros é por que geralmente, estão usando sua inteligência a seu modo. Considerando que todo erro é um reflexo do pensamento a tarefa do professor não é corrigir a resposta, mais descobrir como foi que a criança fez o erro. O professor pode, muitas vezes, corrigir a resposta.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais [...] 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, debatendo ao professor analisar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que deseja desenvolver. (BRASIL, 1997, p. 48).

Cada vez mais os professores buscam a criatividade, procurando desenvolver, de acordo com suas necessidades recursos didáticos para desempenhar seu papel com sucesso no processo de ensino aprendizagem.

Motivação é a palavra chave no processo de aprendizagem. O aluno precisa de estímulo para aprender, e o exercício lúdico desperta a motivação e o interesse destes.

Ensinar a matemática é desenvolver o raciocínio lógico, estimular o pensamento independente, a criatividade e a capacidade de resolver problemas. Devemos procurar alternativas para aumentar a motivação para aprendizagem, desenvolver a autoconfiança, a organização, concentração, atenção, raciocínio-lógico-dedutivo e o senso cooperativo, desenvolvendo a socialização e aumentando às interações do indivíduo com outras pessoas.

4.4- A influência da ludicidade no desenvolvimento do raciocínio lógico.

Sabe-se que a matemática tem uma linguagem própria universal, que deve ser compreendida por todos: e que a maneira de medir o processo de construção deste conhecimento é que pode ser diferente. Para isso, é fundamental considerar a percepção da realidade vivida pela escola, professor, aluno e comunidade, já que o saber socialmente produzido serve como ponto de partida e chegada para o trabalho docente. Não podemos esquecer que em nossas salas de aula, carregamos com nós nossos anseios, nossa realidade, angústias e experiências, entretanto, com os nossos alunos não poderia ser diferente, cada qual tem a sua história, seu próprio saber e principalmente seu limite.

[...] a dificuldade para se compreender o jogo, uma vez que significados distintos são atribuídos ao mesmo termo. Para o filósofo, que questiona a lógica da linguagem, certas palavras só adquirem significados preciso quando interpretados dentro do contexto em que são utilizados. Por pertencer a uma grande família com semelhanças e diferenças o termo jogo apresenta características comuns e especificidades. Dentro da variedade de significados, são as semelhanças, que permitem classificar jogos de faz-de-

conta, de construção, de regras, de palavras, políticos e inúmeros outros, na grande família denominada jogos (KISHIMOTO, 2003, p. 03).

Acreditamos que para atingir uma aprendizagem significativa, o aluno precisa se apropriar do conhecimento Matemático, através de uma aproximação sucessiva e com significados, incluindo exemplos simples relacionados com seu cotidiano. Para isso, devemos utilizar metodologias de ensino e recursos didáticos variados, de modo a permitir que o aluno construa este conhecimento de forma compreensiva e, se possível, prazerosa. Este processo de diversificação metodológica, quando empregada de forma coerente, é de extrema valia, pois o que se espera do aluno é que ele construa estruturas mentais que o capacitem a atingir outros estágios formais e abstratos.

[...] o professor é mais do que um orientador ele deve ser um **desafiador**, colocando dificuldades progressistas no jogo, como uma forma de avançar nos seus propósitos de promover o desenvolvimento ou para fixar aprendizagens. Esse é o grande papel do professor enquanto educador lúdico e criativo (FRIEDMANN, 1996, p. 75)

Para a criança o jogo é muito importante, por isso, deve ser explicado na hora certa, com objetivos e com caráter desafiador atitudes e valores. As regras usadas para jogar são bem aceitas e desta forma são transpassadas automaticamente para a realidade.

O jogo é uma atividade fundamental para o desenvolvimento da criança, auxiliando na construção de conhecimentos, tornando-se uma atividade espontânea, livre e desinibida, produzindo autonomia maturidade emocional e equilíbrio entre o psíquico e o mental para mais tarde tornar-se um responsável por suas escolhas e atos.

Bem diferente do que ocorre com a inteligência linguística ou com a inteligência sonora, a inteligência lógico-matemática não se origina na esfera auditivo-oral, mas se estrutura no confronto com o mundo dos objetos. Comparando objetos, ordenando-os, avaliando sua quantidade, o bebê explora sua inteligência lógico-matemática. Mais tarde, essa mesma linha de raciocínio será aplicada no desenvolvimento de suas compreensões de afirmativas, de pessoas e de ações em relação a outras ações (ANTUNES, 2006, p. 21).

Para o desenvolvimento do raciocínio lógico e importante trabalhar o lúdico, respeitando sua capacidade de aprendizagem, fazendo com que a criança sinta-se envolvida no processo. O jogo é um elo integrador entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais.

O jogo e a brincadeira são bons são bons veículos para desenvolver o raciocínio lógico, pois de um lado o jogo tem como objetivo o prazer da competição em si e por outro lado estimula o desejo de ser bem sucedida, já a brincadeira oportuniza a descontração.

Brincadeira de faz-de-contas, jogos de construção e jogos de regras possibilitam uma aproximação da criança com os conhecimentos matemáticos, incentivando-os a desenvolver estratégias de resolução de problemas.

A formação de processo lógico-matemático é o da relação. É na medida em que o sujeito se torna capaz de criar, em sua mente, relacionamentos entre objetos e coordenar tais relacionamentos que sua inteligência progride.

A condição necessária para a construção do conhecimento matemático é, a possibilidade do ser humano estabelecer relações lógicas, sustentadas na sua ação transformadora sobre a realidade que interage.

Outro motivo para a introdução de jogos nas aulas de matemática é a possibilidade de diminuir bloqueios apresentados por muitos de nossos alunos que temem a matemática e sentem-se incapacitados para aprendê-la. Dentro da situação do jogo, é impossível uma atitude passiva e a motivação é grande, notamos que, ao mesmo tempo em que estes alunos falam Matemática, apresentam também um melhor desempenho e atitudes mais positivas frente a seus processos de aprendizagem (BORIM, 1996, p. 9).

Considerando a importância do jogo no processo de ensino e aprendizagem, cabe ao professor trabalhar o lúdico, proporcionando atividades significativas e desafiadoras, oferecendo oportunidades para que a criança possa buscar, construir conhecimentos, desenvolver o sentimento de grupo, ativar a imaginação e se autorrealizar.

O educador deve desenvolver atividades em que o educando se sinta motivado em empreender e seja capaz de buscar e ampliar seus conhecimentos para que possa estabelecer relações com o seu meio, seu contexto e sua vida, tornando-se crítico e criativa no meio em que vive. As crianças necessitam de estimulação para ter motivação ao aprender.

Hoje devemos dar a verdadeira importância ao lúdico, porque é uma necessidade permanente de qualquer pessoa em qualquer idade, e não pode ser visto somente como diversão. Para nós educadores a ludicidade apresenta um outro aspecto além do que representa para a maioria das pessoas, tem-la como fonte de aprendizagem. Podemos dizer que a brincadeira faz parte do desenvolvimento humano, na parte física e intelectual. O

brincar favorece o desenvolvimento afetivo e social, o relacionamento em grupo se torna mais harmonioso, é também um grande instrumento de educação para a vida(MALUF, 2009).

Podemos utilizar a ludicidade em qualquer situação, no nosso caso, utilizamos para melhor compreensão no conhecimento matemático, como ferramenta básica, trazendo benefícios para a aprendizagem. Outro grande benefício é a referência que o lúdico traz ao aluno, indicando a forma correta dele colocar-se frente a seus problemas matemáticos.

O lúdico está presente na vida diária das crianças, e com isso elas vão construindo seus saberes a partir dos problemas que vão enfrentando.

A maneira como a criança reflete sua forma de pensar e sentir, mostrando-nos como está organizada frente à realidade, construindo sua história de vida, conseguindo interagir com as pessoas e situações de modo original, significativo e prazeroso, ou não, evidencia que a ação da criança ou de qualquer pessoa reflete, enfim, sua estrutura mental, o nível de seu desenvolvimento cognitivo e afetivo-emocional.

O conhecimento lógico-matemático consiste das relações feitas pelas crianças, por isso, o importante é eliminar técnicas inconvenientes para produzir respostas escritas corretas, para que a partir daí, a criança seja capaz de pensar por si mesma e ter segurança para confiar em seu raciocínio.

Nesse contexto, a atividade lúdica no aprendizado da leitura, escrita e raciocínio-lógico além de ser prazerosa para a criança, constitui uma grande interação, desenvolvendo relações sociais e proporcionando a interação, internalização de ideias e do pensamento.

Os jogos lúdicos constituem um caminho para o conhecimento cognitivo tanto para o desenvolvimento do raciocínio, tanto na escola quanto na vida cultural e social fora da escola.

Além do espírito inovador, desafia os alunos a cumprimento de regras, desenvolvendo responsabilidades, decisão, propiciando a interdisciplinaridade e a aprendizagem.

Nos jogos em grupos as crianças estão mentalmente muito mais ativas e críticas aprendendo a depender delas mesmas para saber se o seu raciocínio está correto ou não. São situações ideais para a troca de opiniões entre crianças.

A fonte de retroalimentação no conhecimento lógico-matemático é a coerência interna do sistema lógico construído pela criança. Embora a fonte definitiva de retroalimentação, esteja dentro da criança, o desacordo com outras crianças pode estimulá-la a reexaminar suas próprias ideias. Quando a criança discute que $2+4=5$, por exemplo, ela tem oportunidade de pensar sobre a correção de seu próprio pensamento se quiser convencer alguém

mais. É por isso que a confrontação social entre colegas é indispensável para o desenvolvimento do conhecimento lógico-matemático (KAMII, 1990, p. 62).

Um jogo jamais deve ser interrompido e, sempre que possível, o aluno deve ser estimulado a buscar seus próprios caminhos. Além disso, todo o jogo precisa ter começo, meio e fim e não for programado se existirem dúvidas sobre as possibilidades de sua conquista.

Ilude-se quem acha que o jogo serve apenas para brincar, pois dentro dos diversos jogos sempre há aprendizagem. Devido aos diferentes modos de vida, valores e conhecimentos humanos, dentro da educação eles setornam desafio interessante. Os alunos trazem para a escola conhecimentos, ideais, intuições construídas através da experiência que vivenciam em seu ambiente sociocultural.

Portanto, a criança que pensa ativamente na atividade na vida diária pensa sobre muitas coisas simultaneamente. Uma criança passiva e heterônoma poderia continuar sentada lá, comendo o que houvesse sobrado. Observe que a criança desenvolveu todos os tipos de pensamentos por si mesma. As relações são criadas pelas crianças a partir de seu interior e não lhe são ensinadas por outrem. No entanto, o professor tem um papel crucial na criação de um ambiente material e social que encoraje a autonomia e o pensamento por si mesma e pensou em muitas coisas porque possuía uma finalidade própria (KAMII, 1990, p.45).

O jogo não representa apenas as experiências vividas, mas prepara o indivíduo para o que está por vir, exercitando habilidades e estimulando o convívio social. Por meio dos jogos as crianças não apenas vivenciam situações, mas aprendem a lidar com símbolos e pensar por analogia. Os significados das coisas passam a ser imaginados, contextualizados, tornando-se parte da cultura escolar para que se obtenha a aprendizagem satisfatória e contextualizada.

Além de ser um objeto sociocultural, o jogo é uma atividade natural do desenvolvimento de processos psicológicos – supõe fazer sem obrigação. Na educação escolar o jogo tem papel fundamental, principalmente quando trabalha com a matemática, uma disciplina que provoca nos seus sujeitos (professor e aluno) sensações contraditórias: de um lado uma área fundamental para o conhecimento e do outro lado uma aproximação analógica ao “bicho papão” de todo estudante. Desse modo, o jogo passa a ter capacidade de desenvolver potencialidades, habilidades, estímulo de raciocínio e reflexão nos educadores, sendo de fundamental importância para o desenvolvimento integral dos mesmos e, quebrando e a insatisfação de educandos e educadores evitando que a aula se torne cansativa.

Entre as várias contribuições que o jogo proporciona, vale destacar: a operacionalização da criança, que começa quando ela se depara com situação concreta que exigem soluções, levando-a a construir a capacidade de criar soluções lógicas e coerentes, desenvolver potencialidades, avaliar resultados e compará-los com a vida real.

O jogo permite que o aluno desenvolva o pensamento dialético e se adapte à realidade e à superação desta com criatividade. Para ele, a criança constrói o conhecimento através de relações lógico-matemáticas, elaboradas, a partir do meio físico-social. Ao manipular objetos, a criança faz comparações, classificações, estabelece relações, construindo assim representações mentais lógicas. A concepção piagetiana defende que os propostos pelos jogos oferecem motivação ao aluno e leva-o a construir conceitos e a ampliar o domínio do conhecimento(KAMII, 1990).

Através de jogos matemáticos, as crianças revelam suas inclinações boas ou más, sua votação, seu caráter, sua autonomia, desenvolvendo relações de respeito e confiança em si e nos colegas. Junto com tudo isso, o desenvolvimento da moral é importante nessa tarefa, pois a criança a partir de sua vivência e observação constrói regras sobre o que é certo ou errado, libertando-a de sua heteronomia, uma obediência cega, sem questionamento, sendo incapaz de distingui-los. Isso ocorre porque a criança não atingiu sua autonomia, tem suas próprias convicções sobre o que é certo ou errado, sem se importar com recompensas e punições.

A autonomia significa o ato de ser governado por si mesmo. É o contrário da heteronomia, que significa ser governado por uma pessoa. Um exemplo extremo de autonomia intelectual é o de Copérnico, que inventou a teoria heliocêntrica, e publicou-a em 1543, quando os demais acreditavam que o Sol girasse em torno da Terra. Chegou a ser objeto de escárnio dos cientistas da época, mas foi suficientemente autônomo para afirmar a maneira como a via (KAMII, 1990, p.33)

É por meio dos jogos que meninos tímidos liberam as emoções reprimidas no seu eu, tendo a oportunidade de se mostrar e conhecer seu colega. Esses conseguem sentir-se seguros a partir do momento em que se veem inseridos no grupo. A interação é indispensável, pois o ponto de vista das crianças é diferente do de um adulto e a vida social das mesmas acontece, na maioria do tempo, com seus colegas.

Os jogos trabalham a ansiedade encontrada em muitas crianças, fazendo com que elas se concentrem mais e melhorem o interpessoal e a autoestima. Quando realizados de forma

prazerosa e atraente dentro da matemática, ajudam a diminuir problemas apresentados, desenvolvendo relação de confiança entre professor e alunos, bem como a comunicação de pensamento, corpo e espaço afim de interação no meio.

É importante desenvolver na criança esta reação através do lúdico, pois ela interage com o outro, com o objeto e consigo mesma, organizando todos os processos mentais, dando forma ao pensamento.

É fundamental tomar consciência de que a atividade lúdica infantil fornece informações elementares a respeito da criança: suas emoções, a forma como interage com seus colegas, seu desempenho físico-motor, seu estágio de desenvolvimento, seu nível linguístico, sua formação moral (FRIEDMANN, 1996, p.14).

Brincar é uma forma de atividade que oferece oportunidade educativa sem passar pela escrita, desenvolvendo o potencial da criança que, com certeza, é de fundamental importância no processo de raciocínio e aprendizagem.

Nenhum conhecimento é transmitido, mas sim reconstruído inteiramente pelo sujeito. Para conhecer objetos, o indivíduo deve agir sobre eles e, portanto, transformá-los, por isso o instrumento de construção é a ação.

O conhecimento é algo que construímos e a melhor maneira de realiza-lo é construindo alguma coisa, mas para que isso aconteça é imprescindível que sejam colocadas ferramentas para ajudar a aprender, construir e reconstruir o pensamento e o raciocínio.

A matemática não deve ser ensinada pela transmissão, ela precisa ser construída pela criança, cabe ao professor estimular esse desenvolvimento, deixando de lado os exercícios impostos e a passividade mental.

O professor deve proporcionar situações interessantes com materiais variados para trabalhar as relações matemáticas, fazendo com que os alunos progridam em seu conhecimento matemático reflexivo à medida exercem seus pensamentos sobre os objetos, Por exemplo, quando uma criança pega um objeto qualquer e o manipula, o importante não é a manipulação do objeto, mas o raciocínio que ela fez sobre ele.

Nesse sentido, Kamii diz que:

As crianças não aprendem conceitos numéricos com desenhos meramente pela manipulação de objetos. Elas constroem esses conceitos pela abstração reflexiva à medida em que atuam (mentalmente) sobre os objetos. Por exemplo, quando João Pedro pegava os guardanapos, o importante não era a manipulação dos objetos, mas o raciocínio que se desenvolvia enquanto ele tentava decidir o que fazer com os guardanapos em relação aos pratos e às pessoas envolvidas. Uma vez que as crianças construíram a lógica da correspondência um-a-um por abstração reflexiva (KAMII, 1990, p. 58).

A afirmativa que, para aprender matemática é necessário um ambiente em que predomine a rigidez, a disciplina e o silêncio não são verdadeiros, pois através do lúdico a criança é capaz de desenvolver-se, tendo oportunidade de participação, favorecendo assim a aprendizagem e o desenvolvimento do pensamento e raciocínio.

Toda criança vive agitada e em interno processo de desenvolvimento corporal e mental. Nesse desenvolvimento se expressa própria natureza da evolução, exigindo a cada instante uma nova função e a exploração de uma nova habilidade. Portanto, a brincadeira infantil está muito mais relacionada a estímulos internos que às condições exteriores. A criança não é atraída por algum jogo por forças externas e sim, por uma forma interna própria de sua evolução.

Muitos são os aspectos existentes entre o jogar, o brincar e os brinquedos, cada criança apresenta um jeito de ser, de brincar e de expressar, ela é única. O jogo, o brinquedo e a brincadeira tornam o ambiente, os espaços da escola, um lugar onde se aprende com criatividade, curiosidade e significado, trazendo à tona o pensamento e a expressão da criança, tornando-se um grande aliado na educação (KISHIMOTO, 2003).

A aprendizagem configura-se no desenvolvimento das funções superiores através da apropriação e internalização de signos e instrumentos em um contexto de interação. A aprendizagem humana pressupõe uma natureza social específica e um processo mediante o qual as crianças aprendem a vida intelectual daqueles que as rodeiam.

A maioria das atividades das crianças no espaço familiar são atividades informais: de informação, de comunicação, de passeio, de descobertas, de assistir à televisão. Neste conjunto de atividades, a brincadeira tem características peculiares porque se desenvolvem por iniciativa da criança, enquanto as outras iniciativas podem estar mais relacionadas a uma proposta de adultos. Estas iniciativas informais, sem intenções educativas, têm, entretanto, a

característica de ser um jogo de aprendizagem considerável para a criança. A aprendizagem da língua materna é um exemplo, os adultos se comunicam com as crianças e não têm objetivos pedagógicos: não tentam desenvolver uma aprendizagem da língua, mas a criança vai aprender naturalmente (FRIEDMANN, 1996).

Quando a criança joga e brinca reúne potencialidades num exercício mágico e prazeroso, exercitando sua capacidade de concentrar a atenção, descobrir, de criar, e, especialmente, de permanecer em atividade. É a aprendizagem pelo sentir, e não para obter determinado resultado ou para possuir alguma coisa. A criança estará aprendendo a engajar-se seriamente, gratuitamente, pela atividade em si. Estão sendo cultivadas aí, qualidades raras e fundamentais. Sem jogar e brincar, a criança não vive a infância.

4.5- Pesquisa de Campo

A pesquisa foi de maneira qualitativa, uma pesquisa de campo, o qual utilizamos a coleta de dados através de observações, entrevistas, e análise documental, tivemos como local de pesquisa o Centro de Educação Infantil Recanto do Saber, em que foram realizadas visitas alternadas para observações do local, das professoras, das crianças e também do Projeto Político Pedagógico da escola, as professoras responderam questionários para validar a pesquisa bibliográfica feita ao longo deste trabalho, para se compreender se é realmente o que os teóricos afirmam que de fatos são utilizados dentro dos ambientes escolares.

Lüdke e André (1986) relatam a pesquisa de campo em estudos de caso como:

[...], podendo dizer que o estudo de caso “qualitativo” ou “naturalístico” encerra um grande potencial para conhecer e compreender melhor os problemas da escola. Ao retratar o cotidiano escolar em toda a sua riqueza, esse tipo de pesquisa oferece elementos preciosos para uma melhor compreensão do papel da escola e suas relações com outras instituições da sociedade (LÜDKE e ANDRÉ, 1986, p. 23).

Compreende-se que através das observações torna-se relevante a pesquisa, porque só através das observações compreendemos o papel que a escola tem para a construção de uma sociedade com cidadãos críticos e atuantes, conhecer as riquezas que a escola oferece e também conhecer a importância que o professor tem para tornar a escola um ambiente

especial para as crianças. Por isso, para compreender o papel da escola, o estudo iniciou-se por um conhecimento do lócus da pesquisa.

4.6- Histórico do Centro de Educação Infantil Recanto do Saber

O lócus da pesquisa é o Centro de Educação Infantil Recanto do Saber, situado na Rua Sebastião Espíndola, nº. 4380 – Vila Cristina fundado para atender a demanda manifestada no orçamento participativo pela comunidade e, instituído pela Lei Municipal n ° 2111/2008 de 11 de junho de 2008. Tem capacidade para atender 105 (cento e cinco) crianças de 04 (quatro) meses a 05 (cinco) anos de idade nos períodos matutino e vespertino, sendo 55 (cinquenta e cinco) em período integral conforme o Projeto Político Pedagógico da escola.(PPP, 2011, p. 10).

A Instituição Escolar funciona num regime de gestão democrática e compartilhada, oferecendo a Educação Infantil no período diurno, em período integral para as turmas da Creche (Berçário e Maternal) e período parcial para as turmas da Pré Escola, tendo por foco o ensino e aprendizagem permeados por dois âmbitos: a de Formação Pessoal e Social e, a de Conhecimento de Mundo, para uma aprendizagem de qualidade, estabelecida dentro de uma rotina organizada, que sempre visa prestar um atendimento às crianças da melhor maneira possível, com ações bem planejadas, contando com uma equipe de trabalho que se aperfeiçoa no que faz, além de se autoavaliar numa linha de pensamento que diz como que devemos fazer continuamente o exercício profissional “*fazer bem feito o que deve ser feito!*”.(PPP, 2011, p.10).

4.6.2 Organização pedagógica da escola

No Centro de Educação Infantil Recanto do Saber, a concepção de ensino e de aprendizagem explica-se no trabalho pedagógico e educativo a ser desenvolvido e articulado junto às crianças. Educa-se a criança na aprendizagem seguindo uma rotina pré-estabelecida e organizada que favorece essa aprendizagem, porque os profissionais se apropriam de atividades pedagógicas, as quais concebem ideias sociointeracionistas(PPP, 2011, p.19).

A escola tem como filosofia desenvolver nas crianças, de forma lúdica, o prazer de aprender, estimulando-as em suas habilidades, oportunizando um desenvolvimento integral capaz de contribuir para a formação de futuros cidadãos críticos e criativos, promovendo, assim, uma consciência dos direitos e deveres para que eles possam atuar de forma positiva e coesa na sociedade em que estão inseridas.

Sendo assim, a aprendizagem é a capacidade do indivíduo de apreender, abstrair, interpretar e contextualizar, partindo, de vários estímulos relacionados aos processos mentais do ser humano e sua cognição.

Cabe, então, ao educador pesquisar e ser conhecedor das fases do desenvolvimento infantil para melhor compreender as etapas em que a criança se encontra para ajudá-la a superar desafios no seu crescimento nos aspectos afetivos, emocionais, cognitivos, intelectuais, físico, psicomotor e social, buscando, assim, complementar a ação da família e a interação social da criança junto à comunidade em que vive. (PPP, 2011, p.23)

A escola baseia-se no Referencial Curricular, para desenvolver as atividades, que são divididas por faixa etária pelas seguintes turmas: berçário, Maternal I, Maternal II, Pré I e Pré II, por isso cada sala apresenta um aprendizado diferenciado focado na fase de desenvolvimento infantil da criança, dependendo em que turma ela se encontra inserida na escola.

Para conhecer tudo esse processo, buscou-se conhecer também quem é o educador que está à frente das crianças em seu cotidiano escolar. Por isso as professoras foram entrevistadas e serão denominadas como professora A, B, C, D, para salvaguardar-lhes suas identidades respeitando-se o caráter científico da pesquisa.

4.7.1 Perfil Das Entrevistadas

As professoras entrevistadas serão denominadas como professora A, X, Y, Z, onde as mesmas responderam as seguintes questões em apêndice:

Professora A- Formada Em Pedagogia, há 1 ano, atua na instituição desde o início deste ano.

Professora B- Formada em Pedagogia há 4 anos, atua na instituição há 4 anos, com pós desde 2012.

Professora C - Formada em Pedagogia há 4 anos, atua na instituição há 1 ano, com pós desde 2008.

Professora D - Formada em Letras há 13 anos, atua na instituição há 4 anos, com pós em Psicopedagogia.

As quatro professoras entrevistadas serão denominadas como professora A, B, C, D, sendo que as mesmas responderam às que foram colocadas questões em apêndice para melhor situar o leitor.

4.7- Entrevista.

As entrevistas foram realizadas com os professores do período vespertino, com as turmas do Berçário, Maternal I e do maternal II, e no período matutino com o pré II, do Centro de Educação Infantil Recanto do Saber, sabendo-se os maternais são de período integral e as disciplinas são divididas; no período matutino, a professora trabalha o português e no período vespertino é trabalhada a matemática; já a pré-escola como é meio período a professora é responsável por todas as disciplinas.

Nas observações realizadas observamos que a escola possui vários recursos para realizar atividades lúdicas com as crianças, como bingos, dominós, dados, boliches, e muitos outros, e que cabe ao educador realizar seus planejamentos em cima desses vários recursos concretos disponíveis, sendo que alguns facilmente podem ser fabricados pela própria criança tornando ainda mais interessantes os jogos e a aprendizagem.

1- Como é feita a utilização dos jogos em sala de aula?

Professora A - *Apesar de serem visto como brincadeira os jogos não são utilizados apenas como atividade de recreação e entretenimento, são planejados e utilizados de acordo com os conteúdos aplicados. O educador age como mediador entre a criança e os objetos de jogo de forma a contribuir para a aprendizagem, o desenvolvimento de habilidade e do raciocínio lógico das crianças⁵.*

Através da resposta da professora A, pode-se observar a junção da aprendizagem com a ludicidade, com um planejamento muito bem formulado e uma postura muito clara do

⁵Apartir deste ponto do trabalho, as resposta dadas pelas entrevistadas, virão transcritas, em itálico, no corpo do texto.

professor enquanto mediador de conhecimento, que acarreta uma melhora muito grande na aprendizagem.

Segundo Kishimoto(2003).

O equilíbrio entre as duas funções é o objetivo do jogo educativo. Entretanto, o desequilíbrio provoca duas situações: não há apenas jogo, quando a função lúdica predomina ou, o contrário, quando a função educativa elimina todo o hedonismo, resta apenas o ensino (KISHIMOTO, 2003, p. 19).

Assim se o educador alcança o ensino, ele, automaticamente, vai chegando mais perto de seus objetivos, e melhorando cada vez mais sua postura e metodologia. Já a postura tomada pela Professora Ba qual informou que *a utilização dos jogos é feita conforme a necessidade da criança chamamos individualmente na frente das outras crianças*, se contrapõe aos embasamentos teóricos estudados, ao longo desta pesquisa, pois conforme Friedman, as crianças necessitam da interação com os colegas para obter a aprendizagem.

Segundo a linha teórica internacionalista-construtivista, devem-se destacar as interações sociais com a criança, com outras ou com adultos no processo de construção do conhecimento. Nessa interação, através da experiência social, a criança tem acesso à cultura, aos valores e aos conhecimentos historicamente criados pelo homem, Vygotsky salienta a importância da atividade da criança na construção do conhecimento, tanto na família como na comunidade (FRIEDMAN, 1996, p. 64)

E é através dessa junção do contexto social da criança com as brincadeiras que a professora deve ter um embasamento para obter a aprendizagem, mas para isso o educador deve formular atividades conforme o conteúdo e a ludicidade. Conforme a Professora C que afirma que *os jogos são introduzidos aleatoriamente, de acordo com o tempo, que se tem para realizar junto com os demais conteúdos*. Assim, de maneira diferente, mas ressaltando as mesmas ideias, a Professora D, afirma que *o jogo é utilizado como um dos recursos para a aprendizagem, porém não o único*. Enfim as duas, C e D concordam que os jogos precisam estar inseridos no momento de ensino-aprendizagem.

2- Como é trabalhada a aprendizagem do raciocínio lógico na educação infantil?

Nos relatos das entrevistadas, todas confirmam a utilização dos jogos na aprendizagem do raciocínio lógico, a Professora A, relata que *Através da atividade com jogos diversos, blocos, sucatas variadas, atividades que envolvem percurso com ou sem obstáculos, peças de*

encaixe, brincadeiras que facilitam as possibilidades associativas, manipulações de objetos, de forma a estimular a criança a pensar, a contar, a associar, a classificar, a seriar, a organizar e a criar resoluções a partir de uma rotina que envolve o cuidar, o brincar e o aprendizado através de atividades lúdicas e prazerosa e ambientes acolhedores, e também a Professora D, afirma que o jogo colabora para formar pré-esquemas que irão contribuir para o aprendizado, com isso entende-se que o jogo tem muitas características favoráveis no aprendizado conforme Friedman (1996, p.56), “através do jogo, não somente abre-se uma porta para o mundo social e para a cultura infantil como se encontra uma rica possibilidade de incentivar o seu desempenho”. Vê-se pois que o pensamento da Friedman (1996) corrobora as afirmações das professoras na que se refere a como trabalhar a aprendizagem do raciocínio lógico na Educação Infantil.

As seguintes professoras relataram os momentos em que elas utilizam os jogos, como a Professora B, *Os jogos pedagógicos são usados diariamente na sala de aula* e a Professora C, *O tempo todo, sempre questionando, na hora da rotina e da brincadeira*. Essas falas de certo modo os pensamentos de Maluf (2009), que afirma que as atividades prazerosas deviam fazer parte do dia-a-dia das crianças.

2- A importância dos jogosna aprendizagem do raciocínio lógico?

As entrevistadas tiveram respostas parecidas, cada uma com uma maneira de expor suas ideias. Professora A, diz que os jogos *estimulam a imaginação e criatividade. Auxilia no desenvolvimento do pensamento e concentração, no aprendizado de regras, noção de espaço e tempo, a percepção do significado das coisas, a fazer comparações, analisando a relação existente entre o faz de conta e o real* professora B, respondeu que os jogos *Ajudam na atenção, concentração, raciocínio e nos conteúdos também*. Já a professora C, afirmou que os jogos *Influencia em basicamente tudo porque ajuda a desinibir a criança nesse momento (ele está aprendendo e brincando)* e a Professora D, disse que *O jogo colabora para formar pré-esquemas que irão contribuir para o aprendizado*.

Assim pode-se perceber pelas respostas das quatro professoras, encontram-se claramente ressaltada a importância que os jogos têm no aprendizado do raciocínio lógico e que a ludicidade é um estímulo bastante grande para que o professor possa mediar o conhecimento.

4-Como é trabalhada a junção da cultura da criança com a aprendizagem?

As professoras quando indagadas sobre como é trabalhada a junção da cultura com a aprendizagem obtiveram-se as seguintes respostas:

A professora A afirmou que *a cultura é trabalhada na intenção e socialização do convívio diário, através de brincadeiras, música e cantigas de roda, contação de histórias, possibilitando à criança a construção da autonomia em relação às suas próprias ideias, visões e opiniões, visando à formação e o resgate de valores. Observando suas ações e atitudes, o educador consegue fazer seu planejamento de forma a atender às necessidades pessoais de cada criança, proporcionando a construção de novos conhecimentos.* A criança já traz desde seu nascimento uma bagagem que vai construindo sua cultura, e ao chegar à escola se depara com várias crianças de híbridas culturas e com muitos comportamentos diferentes, que como a professora A, afirmou, o professor deve desenvolver atividades que abranjam todas as culturas presentes em sua sala de aula, como também ressalta a Professora C, ao dizer *quena sondagem, no momento de planeja, tem que utilizar o conhecimento que a criança traz de casa, da sua vida fora da escola.*Essa respostas são concordes com Kishimoto(1998), que afirma:

A aquisição de nova informação varia conforme a metodologia empregada; aprendizagem dirigida, com informações e explicações do professor ou ação da criança, visando à descoberta, por meio de brincadeiras. Bruner entende que a aprendizagem centrada na criança permite a compreensão ou recriação e rápida recuperação. A transformação é processo de internalização que reorganiza a informação dentro da estrutura de ideias disponíveis e a avaliação representa sua compatibilidade e possibilidade de expressão. A teoria de aprendizagem criativa parte de conhecimentos adquiridos pela criança. Não há geração espontânea de informação (KISHIMOTO, 1998, p. 144).

Nos dias atuais não tem como pensar em ensinar alguém se não houver conhecimento, ao menos um pouco de sua cultura, pois se o educador ficar só na transmissão dos novos aprendizados e o aluno não conseguir relacionar com sua bagagem de conhecimentos já adquiridos, este novo conhecimento não vai gerar significado nenhum para ele. Não ocorrendo, portanto, o ensino, ou seja, não há aprendizagem.

As maneiras como devem trabalhar a cultura, também é muito importante, como ressalta a Professora D, *São valorizadas todas as formas de cultura. Elas são trabalhadas através de histórias, teatros, músicas e também conversas a respeito de como pensa cada um*

e que ninguém é melhor que o outro. A valorização é pela pessoa do ser humano. Pois, além do professor trabalhar com essas culturas deve também fazer com que as crianças respeitem o seu colega e aprenda muito com ele, a troca de informação é muito importante para a aprendizagem.

Já a professora B respondeu: *Já que podemos reforçar cor, tamanhos, formas, espessuras, contagem, quantidades, nomes, etc.* o que indica que não se obteve resposta condizente com a pergunta.

5- Que influência a ludicidade causa na aprendizagem do raciocínio lógico?

Essa é a principal questão desta pesquisa, no decorrer dos estudos encontram-se muitas influências, as mesmas que foram relatadas abaixo pelos professores, assim percebe-se a importância da criança brincar para aprender. A professora A, explicou que *as experiências vividas através das atividades lúdicas permitem à criança observar, explorar, comparar e classificar os objetos do meio, levando-a a pensar, analisar, criar e tomar decisões para resolver problemas. A ludicidade possibilita a interação da criança com o mundo, ajudando-a a tornar-se crítica, a adquirir autoconfiança, a estabelecer relações sociais e a construir conhecimentos.* Professora B, reforçou *que a criança precisa do lúdico para aprender, aprender brincando tem mais facilidade de compreender,* o professor C, disse que a influência da ludicidade se apresenta *na interação com o outro, permitindo aprender a dividir, viver em sociedade (socialização), ter paciência e tolerância.* Já a professora D, demarcou que *a ludicidade proporciona momentos de prazer aliados a conceitos através de brincadeiras e jogos que são importantes nessa faixa de idade na educação infantil.*

Assim, o pensar desses professores entram em concordância com Maluf (2009):

Quando brincamos exercitamos nossas potencialidades, provocamos o funcionamento do pensamento, adquirimos conhecimento sem estresse ou medo, desenvolvemos a sociabilidade, cultivamos a sensibilidade, nos desenvolvemos intelectualmente, socialmente e emocionalmente (MALUF, 2009, p. 21).

Nesse sentido, percebe-se que a criança tem como necessidade básica o brincar, só através da influência das brincadeiras que a criança vai obter o pleno desenvolvimento em todas as áreas, afetiva, emocional, cognitivas, enfim, em todos, e, principalmente no

raciocínio lógico em que a criança tem que possui um sentido abstrato muito bem desenvolvido, o que também é uma das finalidades da ludicidade.

6- Como são os recursos da escola, em relação aos jogos pedagógicos?

Para que o educador utilize os jogos, é preciso ter um apoio da escola oferecendo recursos para a realização das atividades; com as entrevistas com os professores pôde perceber que o Centro de Educação Infantil Recanto do Saber, nosso local da pesquisa, oferece vários recursos, mas ainda tem a necessidade de mais. A professora A respondeu que *A escola possui diversos jogos pedagógicos e está sempre preocupada em dar suporte ao educador, porém a quantidade ainda é insuficiente. Muito ainda precisa ser adquirido, bem como espaço físico para armazenamento dos mesmos.* A Professora B, *A escola disponibiliza vários recursos, bastante variedade.* Já a Professora C afirmou: *Temos bons recursos na escola, mas se pede um pouco mais sempre.* E finalmente, a Professora D, relatou que *A escola tem vários jogos para diferentes faixas etárias.*

Apesar dos relatos de ainda ter a necessidade de mais brinquedos, o importante foi o relato de existirem brinquedos para diferentes faixas etárias, pois a escola recebe crianças de 4 meses aos 6 anos de idade, que necessitam de diferentes recursos para cada faixa etária.

Conforme Maluf (2009):

Os brinquedos devem ser adequados ao interesse, às necessidades e às capacidades da etapa do desenvolvimento na qual a criança se encontra. Embora todas passem pelos mesmos estágios, a época e a forma como o desenvolvimento se processa pode variar bastante (MALUF, 2009, p. 53).

Respeitando as etapas do desenvolvimento das crianças, o professor alcança com mais facilidade seus objetivos, e a criança aproveita muito mais cada etapa que a infância disponibiliza e que é tão importante para o desenvolvimento de um adulto crítico, confiante e atuante na sociedade.

7-Há um momento específico para a realização de jogos?

A questão referente a haver momento específico para a realização de jogos, obteve respostas bem diferentes e percebemos no que se refere as metodologias dos professores se diferenciam como a Professora A, esta respondeu que *A escola segue uma rotina na qual estão estabelecidas horários para lanches, banho, almoço, hora do descanso, recreação e aplicação de atividades pedagógicas. Dentro desta rotina são, planejadas as atividades que envolvem os jogos e as brincadeiras, sempre integrados aos projetos e conteúdos de forma a promover em o desenvolvimento integral das crianças e a aprendizagem significativa.* Já a Professora B, disse que isso acontece *Sempre todos os dias.* Professora C, esta afirmou que, *Não, isso é planejado de acordo com que o professor esta trabalhando.* E finalmente relatou a Professora DA *escola possui o Projeto Brincar em que destinamos um período na semana para brincadeiras.* Mas mesmo entre essas diferenças dos momentos a ser trabalhados os jogos, percebe-se que todas utilizam os jogos como recursos envolvidos em seus planejamentos, assim entende-se que os jogos são bem planejados baseados no contexto educacional do momento.

Como afirma Friedman (1996):

Ao se enquadrar atividades lúdicas no contexto educacional, o educador deve ter seus objetivos bem claros. Assim, se pretende ter um diagnóstico do comportamento do grupo, em geral, e dos alunos de forma individual, ou saber qual o estágio do desenvolvimento em que se encontram essas crianças, ou, ainda, conhecer valores, ideias, interesses e necessidades desse grupo, ou os conflitos e problemas, é possível, a partir do jogo, ter esse amplo panorama de informações. Se porém, o que pretende é estimular o desenvolvimento de determinada área ou igualmente promover aprendizagens específicas, o jogo pode ser utilizado como um instrumento de desafio cognitivo (FRIEDMAN, 1996, p. 70).

Assim entende-se que o jogo só tem utilidade na aprendizagem, se for bem direcionado com as atividades aplicas, e interligadas ao conteúdo que está sendo aplicado, que serve como um instrumento que desafia o cognitivo das crianças, tornando uma aprendizagem significativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após realizarmos a pesquisa sobre a importância da ludicidade no desenvolvimento do raciocínio lógico na Educação Infantil, constata-se a importância do pedagogo em conhecer os conceitos sobre ludicidade, os jogos, em todo o processo ensino-aprendizagem, para que o educador possa desenvolver atividades, aplicando metas e técnicas para que a criança se sinta motivada e estimulada a aprender. É neste contexto que os jogos aparecem como instrumento e ideias e podem tornar a aprendizagem um ato prazeroso e significativo.

Percebe-se que o jogo é um recurso integrador entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais. A natureza da criança é não ficar parada e quieta, por esse motivo ela tende a agir, cabendo ao professor lançar mãos, de jogos e brincadeiras para colocá-la em ação, devendo ter cuidado de escolher estes de acordo com a idade e o grau de dificuldade em que ela se encontra.

Constata-se que o professor jamais deve aplicar um jogo para gastar a energia das crianças, pois para ela, o jogo é muito importante, reproduz suas vivências, constrói sua realidade e incorpora atitudes e valores, por isso, deve ter um objetivo e caráter desafiadores.

Verifica-se que o jogo é uma atividade natural do ser humano e ao jogar a criança fica tão desenvolvida que coloca na ação o seu sentimento e emoção, ordena o mundo a sua volta, assimila experiência e informações reproduzindo e recriando o meio circulante.

Entende-se que o jogo não deve surgir como trabalho e nem quando a criança revelar cansaço pela atividade e sim deve ser aplicado como instrumento de combate à apatia e como desafio grupais estimulando os grupos a buscar em seus próprios caminhos. Toda criança gosta de jogar e brincar. É através de jogo e da brincadeira que ela desenvolve sua capacidade de raciocinar, exercitando assim a concentração e atenção.

Percebe-se que o jogo é uma atividade fundamental para o desenvolvimento da criança sendo capaz de auxiliar na construção do conhecimento e desenvolver o raciocínio lógico matemático, tornando-se uma atividade livre e desinibida produzindo, autonomia, maturidade emocional e equilíbrio entre o psíquico e o mental.

Observa-se que para aprender matemática não é necessário um ambiente onde predomine a rigidez, a disciplina e o silêncio, pois através do lúdico a criança é capaz de desenvolver-se tendo oportunidades de participação, favorecendo assim a aprendizagem e o desenvolvimento do pensamento e do raciocínio. Brincar é uma forma de atividade que

oferece oportunidade educativa sem passar pela escrita, sendo capaz de desenvolver o potencial da criança que é de fundamental importância no processo do raciocínio e da aprendizagem.

Constata-se que o jogo é importante no processo ensino-aprendizagem e cabe ao educador trabalhar o lúdico, proporcionando atividades significativas e desafiadoras onde a criança possa buscar e ampliar seus conhecimentos para estabelecer relações com o seu meio, seu contexto e sua vida, tornando-se crítica e criativa, desenvolvendo sentimento de grupo, ativando a imaginação e assim autorrealizando-se.

Confirma-se que o educador deve ter conhecimento da importância dos jogos em todo o processo da aprendizagem, principalmente no desenvolvimento do raciocínio lógico. Para que a aprendizagem realmente aconteça é necessário que o educador saiba utilizar recursos para criar situações por meio das quais a criança, sinta motivada a aprender, sendo este o principal papel do educador.

Espera-se que esta pesquisa tenha contribuído para a compreensão da importância da ludicidade para o desenvolvimento do raciocínio lógico, e sirva de leitura e estímulo para outros trabalhos nessa área em prol de um aprendizado prazeroso e significativo, como deve ser na Educação Infantil.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, Celso. **As Inteligências múltiplas e seus estímulos/** Celso Antunes. – Campinas, SP: papirus, 1998. – (Coleção Papirus educação)
- ANTUNES, Celso. **Inteligências múltiplas e seus jogos: inteligência lógico-matemática**, vol. 6/ Celso Antunes. Petrópolis, RJ: Vozes, 2006.
- ARANHA, Maria Lúcia Arruda, MARTINS, Maria Helena Pires. **Filosofando: introdução à filosofia**. 2009- São Paulo, 4ª Edição.
- ARANHA, Maria Lúcia de Arruda. **História da Educação e da Pedagogia**, 2004, 3ª Edição.
- BORIN, J. **Jogos e resolução de problemas: uma estratégia para as aulas de matemática**. São Paulo: IME-USP; 1996.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para Educação infantil/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental – Brasília: MEC/SEF, 1998. 3v..il.
- CRAWFORD, Jenifer, JARAMILLO, Nathalia, MCLAREN, Peter. Cultura e Educação Multicultural. Revista Pátio – Educação Infantil, Ano V nº 15, novembro/ 2007.
- FREIRE, João Batista. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa/** Paulo Freire. – São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- FREIRE, João Batista. **Educação do Corpo Inteiro**. Editora Scipione Ltda, 4ª edição, São Paulo, 1997.
- FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender – o resgate do jogo infantil** – São Paulo – Moderna, 1996.
- KAMII, Constance. **A criança e o número: Implicações educacionais da teoria de Piaget para a atuação junto a escolares de 4 a 6 anos/** Constance Kamii; tradução Maria Cristina Goular. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.
- KISHIMOTO, TizukoMorchida. **O brincar e suas teorias**. TizukoMorchidaKishimoto. – São Paulo: Pioneira Thomsom Learning, 2002.

KISHIMOTO, TizukoMorchida. **O jogo e a educação infantil/** TizukoMorchidaKishimoto. – São Paulo: Pioneira Thomsom Learning, 2003.

LA TAILLE, Yves de, 1951- **Piaget, Vygotsky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão/** Yes La Taille, MartavKohl de Oliveira, Heloísa Dantas. –São Paulo: Summus, 1992.

Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília: Congresso Nacional, 1996.

LÜDKE, Menga e ANDRÉ, Marli E. D. **A Pesquisa em Educação: abordagens qualitativas/** Menga Lüdke, Marli E. D. A. André. – São Paulo: EPU, 1986.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Brincar: Prazer e aprendizado/** AngelaCrsitina Munhoz Maluf. 6. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

MARCONI, Maria de Andrade, PESSOTO, Maria Neves. **Antropologia: uma introdução.** 7º edição – São Paulo: Atlas, 2010.

MEKSENAS, Paulo. **Sociologia da Educação.** Edições Loyola, São Paulo, Brasil, 11ª edição: abril de 2003.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. **Educação infantil: fundamentos e métodos.** – 7. Ed. – São Paulo: Cortez, 2011.

SEBER, Maria da Glória. **Construção da Inteligência pela Criança.** Editora Scipione Ltda, São Paulo, Brasil, 1995.

VYGOTSKY, Lev Semyinovitch. **A Formação Social da Mente.** 4ª Edição, São Paulo: Martins Fontes, 2003.

APÊNDICE

QUESTIONÁRIO ABERTO AS PROFESSORAS

- 1-Como é feita a utilização dos jogos em sala de aula?
- 2-Como é trabalhada a aprendizagem do raciocínio lógico na educação infantil?
- 3- No que os jogos influenciam na aprendizagem do raciocínio lógico?
- 4-Como é trabalhada a junção da cultura da criança com a aprendizagem?
- 5- Que influencia a ludicidade causa na aprendizagem do raciocínio lógico?
- 6- Como são os recursos da escola, em relação aos jogos pedagógicos?
- 7-Tem momento específico para realização de jogos?