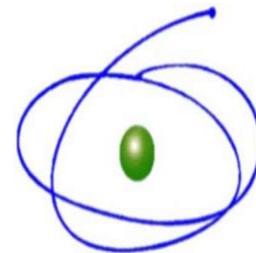


uepb
Universidade
ESTADUAL DA PARAÍBA
Centro de Humanidades



CAPES
Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
PRÓ-REITORIA DE ENSINO FUNDAMENTAL, TÉCNICO E EDUCAÇÃO A
DISTÂNCIA CURSO DE PEDAGOGIA-PARFOR/CAPES/UEPB**

LOURDENIZE SIMÕES DO NASCIMENTO PEREIRA

**ANÁLISE DAS PRÁTICAS E ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO
INFANTIL PARA O BOM DESENVOLVIMENTO DA MÉMORIA E
APRENDIZAGEM**

**GUARABIRA-PB
2015**

LOURDENIZE SIMÕES DO NASCIMENTO PEREIRA

**ANÁLISE DAS PRÁTICAS E ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO
INFANTIL PARA O BOM DESENVOLVIMENTO DA MÉMORIA E
APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Graduação em
Pedagogia da Universidade Estadual da
Paraíba, em cumprimento à exigência
para obtenção do grau de Licenciado em
Pedagogia.

Orientador: Prof. Ms. Azemar dos
Santos Soares Júnior

**GUARABIRA – PB
2015**

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA SETORIAL DE
GUARABIRA/UEPB

P436a Pereira, Lourdenize Simões do Nascimento

Análise das práticas e atividades lúdicas na educação infantil para o bom desenvolvimento da memória e aprendizagem / Lourdenize Simões do Nascimento Pereira. – Guarabira: UEPB, 2015.

35 p.

Monografia (Graduação em Pedagogia-PARFOR) – Universidade Estadual da Paraíba.

“Orientação Prof. Me. Azemar dos Santos Soares Júnior”.

1. Aprendizagem. 2. Educação Infantil. 3. Atividades lúdicas. I.Título.

22.ed. CDD 370

LOURDENIZE SIMÕES DO NASCIMENTO PEREIRA

**ANÁLISE DAS PRÁTICAS E ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO
INFANTIL PARA O BOM DESENVOLVIMENTO DA MÉMORIA E
APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, em cumprimento à exigência para obtenção do grau de Licenciado em Pedagogia.

Orientador: Prof. Ms. Azemar dos Santos Soares Júnior

Aprovado em 08 de agosto de 2015.

Aprovado em 08 de agosto de 2015.

Azemar dos Santos Soares Júnior

Prof. Ms. Azemar dos Santos Soares Júnior
(Orientador)

José Otávio da Silva

Prof. Ms. José Otávio da Silva
(Examinador)

Vanusa Valério dos Santos

Profa. Esp. Vanusa Valério dos Santos
(Examinadora)

AGRADECIMENTOS

A Deus, em primeiro lugar, por me dar forças para vencer mais essa etapa da minha vida. Sei que muitos conhecimentos foram adquiridos durante o curso, porém, a possibilidade de conhecer novos amigos, entender melhor o outro, e, principalmente, aprender com o outro, foram minhas maiores vitórias, nesse caminho que decidi seguir.

Em especial ao meu orientador *Azemar dos Santos Soares Júnior*, obrigada por ter acreditado na minha capacidade e ter estado comigo nessa reta final.

A todos os professores que cruzaram minha vida e contribuíram com a minha formação profissional, que me ensinaram, incentivaram e ajudaram, direta ou indiretamente, contribuindo assim, para que eu pudesse crescer.

Aos meus alunos, que são meus tesouros e minha razão de buscar ser uma melhor educadora.

A minha família base de tudo em minha caminhada.

A todos da turma de Pedagogia Parfor, pela amizade e companheirismo que fora construída no decorrer de todo o período de duração do curso.

E às pessoas em geral que de alguma forma contribuíram para a realização desse estudo.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	08
CAPITULO I- O LÚDICO COMO COLABORAÇÃO PARA UM ENSINO DE QUALIDADE	10
1.1- Relevância panorâmica da Educação Infantil	10
1.2- O processo de aprendizado no desenvolvimento e na formação da Criança.....	11
1.3 - A importância do lúdico como processo de socialização, ensino aprendizagem das crianças da educação infantil	13
CAPÍTULO II – A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO DA MEMORIA E APRENDIZADO	16
2.1 A Importância dos jogos para a memória.....	16
2.2 O Desenvolvimento da linguagem e afetividade na Educação Infantil.....	17
2.3 O tempo e espaço do brincar como facilitador na aprendizagem	19
CAPITULO III- PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	22
3.1 Público-alvo	22
3.2 Coleta de dados	23
3.3 Análise dos dados	24
CAPITULO IV- APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	25
4.1 O que os sujeitos da pesquisa acreditam	25
4.2 Opinião dos educadores e alunos sobre a ludicidade e como pode influenciar para a memorização e aprendizagem	26
4.2.1 Questionário dos Professores	26
4.2.2 Questionário dos Alunos	27
4.3 O entendimento sobre essa metodologia e a importância dentro do contexto escolar	30
CONSIDERAÇÕES FINAIS	32
REFERÊNCIA	33
APÊNDICE	34

RESUMO

O presente estudo de conclusão de curso teve como objetivo observar em uma escola municipal as práticas das atividades lúdicas na educação infantil, como essa influência pode interferir no processo aprendizagem dos alunos, identificando os desafios e perspectivas da relevância dessa temática no processo de desenvolvimento dentro da escola. Percebe-se que observar essa metodologia, é enfrentar um grande problema social dentro do espaço escolar. Dessa forma, é através de uma intervenção lúdica, contribuindo de forma progressiva no que diz respeito a junção entre a escola e a nossa pesquisa, identificando as necessidades de cada criança e assim agindo direto na causa que possa interferir em seu processo normal de desenvolvimento, influenciando na sua formação e subjetividade. Nele, essa influência é vista como uma maneira de expressão da realidade no universo infantil para o escolar, que proporciona aos alunos expor seus sentimentos, emoções ou frustrações, assim também noções de espaço, respeito, regras, ativando a imaginação, criando situações novas que são impostas em cada ação, e assim contribuindo na formação profissional e educacional daqueles que recebem o conhecimento, facilitando o progresso de suas funções psicológicas, intelectuais e morais, contribuindo para o seu desenvolvimento e personalidade dentro da escola.

Palavras-chave: Aprendizagem. Desafio. Educação Infantil. Formação.

ABSTRACT

This course completion study aimed to observe in a municipal school practices of play activities in early childhood education, as this influence can interfere with the learning process of students by identifying the challenges and perspectives of the relevance of this theme in the development process within the school. It is noticed that observe this methodology, it is facing a major social problem within the school environment. That way is through a playful intervention, contributing progressively with respect to the junction between the school and our research by identifying the needs of each child and so direct acting in the cause that can interfere with their normal development, influencing their formation and subjectivity. In it, this influence is seen as a way of expression of reality in the child's universe for the school, which provides students expose their feelings, emotions or frustrations, so notions of space, respect, rules, activating the imagination, creating new situations They are enforced in every action, and thus contributing to the professional and educational background of those who receive the knowledge, facilitating the progress of their psychological, intellectual and moral functions, contributing to their development and personality within the school.

Keywords: Learning. Challenge. Childhood Education. Formation.

INTRODUÇÃO

O ser humano nasce e cresce com a necessidade de brincar, pois o brincar é uma das atividades mais importantes na vida dos indivíduos. Por meio dessa ação, ele tanto desenvolve suas potencialidades, como também trabalha com suas limitações, com as habilidades sociais, afetivas, cognitivas e físicas.

Para identificar o desenvolvimento infantil, destacamos a importância do brincar para o ser humano nos aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo. Neste contexto, o brincar na educação infantil proporciona a criança estabelecer regras constituídas por si e em grupo, contribuindo na integração do indivíduo na sociedade.

Para tanto, se faz necessário conscientizar os pais, educadores da Escola Municipal José Barbosa de Lucena da cidade de Alagoinha-PB. Sobre a ludicidade que deve estar sendo vivenciada na infância, ou seja, de que o brincar faz parte de uma aprendizagem prazerosa não sendo somente lazer, mas sim, um ato metodológico.

É importante perceber e incentivar a capacidade criadora das crianças, pois está se constituindo numa das formas de relacionamento e recriação do mundo, na perspectiva da lógica infantil. Deste modo, a criança estará resolvendo conflitos e hipóteses de conhecimento e, ao mesmo tempo, desenvolvendo a capacidade de compreender pontos de vista diferentes, de fazer-se entender e de demonstrar sua opinião em relação aos outros.

A escolha da temática se deu em virtude de uma experiência vivenciada durante o decorrer do curso, e a pesquisa desenvolvida. Onde pude constatar que o lúdico trabalhado através de jogos e brincadeiras era inserido no processo de aprendizagem de maneira insatisfatória e que por outro lado é uma ferramenta de grande valia para a memória e o aprendizado das crianças.

O trabalho está estruturado da seguinte forma: no primeiro capítulo tratamos de um breve histórico constituindo-se a introdução, trazendo informações, sequência e toda a estrutura do presente trabalho. O processo de aprendizado no desenvolvimento e na formação da Criança, a importância do lúdico como processo de socialização, ensino aprendizagem das crianças da educação infantil.

Em seguida, o segundo capítulo destaca a contribuição do lúdico para o desenvolvimento da memória e aprendizado com a importância dos jogos para a memória e o Desenvolvimento da linguagem e afetividade na Educação Infantil, juntamente com o tempo e espaço do brincar como facilitador na aprendizagem.

Destacando os procedimentos metodológicos da pesquisa, bem como, público alvo, coleta e análise de dados. No quarto capítulo, expõe-se o conceito de processo de ensino-aprendizagem na visão de autores que abordam a temática em estudo, em especial, Vygotsky, que vê a criança como um sujeito em contínua formação, capaz de aprender e socializar se como os demais sujeitos por meio de situações lúdicas.

Ainda neste capítulo conceitua-se o lúdico e sua importância na Educação Infantil. O que os sujeitos da pesquisa acreditam, opinião dos educadores sobre a ludicidade em sala de aula e o entendimento sobre essa metodologia e a importância dentro do contexto escolar.

Neste sentido, o objetivo central do nosso estudo é analisar a importância do brincar na Educação Infantil, com a percepção e influência que tem para a memória das crianças pois, este é um período fundamental no que diz respeito ao seu desenvolvimento e aprendizagem de forma significativa.

CAPITULO I O LÚDICO COMO COLABORAÇÃO PARA UM ENSINO DE QUALIDADE

1.1 Relevância panorâmica da Educação Infantil

A educação Infantil é parte integrante e fundamental no processo de educação do nosso país e para a formação dos nossos jovens. Podemos dizer que é o primeiro contato que as crianças tem com a sociedade. Desse modo está ligada a uma cultura geral, pois é formação de interação social e se constrói em qualquer ambiente, em casa, na escola, ou rua.

Em muitos momentos, pode sofrer influências daqueles que estão a sua volta o que partimos a entender é que também existem modificações de meios sociais, sexo, idade. Independente de época, cultura e classe social, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras fazem parte da vida da criança.

Segundo Winnicott (1975) e Piaget (1975), conceitos como brinquedo, jogo e brincadeira são formados ao longo de nossa vida. A cultura lúdica é produzida pelos sujeitos, e se constrói a cada momento, nas brincadeiras propriamente dita, começa desde o início com as peripécias dos bebês com suas mães.

Almeida (2003) retrata que a concepção da cultura lúdica é uma noção historicamente construída ao longo do tempo e foi mudando conforme as sociedades, não se mantendo da mesma forma dentro das sociedades e épocas. O lúdico é inerente ao ser humano e se expressa desde os primitivos nas atividades de dança, caça, pesca, lutas.

Na antiguidade as crianças participavam das mesmas festas, dos mesmos ritos e das mesmas brincadeiras. A participação de toda a comunidade era essencial, sem discriminação de idade, nos jogos e divertimento era um dos principais meios de que dispunha a sociedade para estreitar seus laços coletivos e para se sentir unida.

Brincar é algo já instituído na criança e é fundamental para o seu desenvolvimento psicossocial. Através da interpelação da criança com os brinquedos ela desenvolve o raciocínio, a criatividade e a compreensão do mundo.

Vygotsky (1984) atribui relevante papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil. É brincando, jogando que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e de entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos.

Aconteceu uma modificação ao longo do século XVII que teve influência direta com os jesuítas. Segundo Mary Del Priori a partir do século XVI as brincadeiras serviram de base para educação disciplinar e integradora.

Foi no século XVI, os humanistas começam a valorizar novamente o jogo educativo, percebendo a importância do processo lúdico na formação da criança. (ALMEIDA, 2003). Alguns teóricos, também no século XVI destacaram a importância do lúdico na educação dessas crianças. "Ensina-lhes por meio de jogos", proclamava Rabelais (apud ALMEIDA, 2003, p.21).

Os humanistas viram dessa forma vantagens educativas nos jogos e brincadeiras e passaram a utilizá-los. O sentido das brincadeiras na educação e sua aceitação social começa a ser aprofundado a partir do século XIX onde essas primeiras pedagogias entraram no núcleo da burguesia e dentro da revolução industrial, mesmo com as dificuldades e vida escrava que as crianças levavam.

Os ideais embora já estivessem presentes nos primeiros jardins de infância dos tempos imperiais, ganharam espaço na educação infantil nos anos 20 e 30 deste século. Froebel, Montessori e Décroly contribuíram para uma nova concepção tradicionalista do ensino e a pré-escola onde com seus questionamentos e posições diante da sociedade mostrou que as crianças precisam ser respeitadas e compreender como seres ativos.

Os pensamentos e estratégias nessa perspectiva traz vantagens para o desenvolvimento da criança com a brincadeira. A criança é um sujeito histórico e sua infância está baseada no contexto histórico em que vive e dessa forma a concepção de infância nasce do tempo, espaço social e a cultura que a criança está inserida.

1.2 O processo de aprendizado no desenvolvimento e na formação da Criança

A infância é um período de aprendizagens e descobertas. É através dos brinquedos as crianças possuem seu primeiro contato com o mundo que as cerca, vivenciam suas primeiras experiências utilizando o lúdico como instrumento para compreender o meio social em que vivem. De acordo com Bettelheim (1988), brincar é muito importante: enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança, também ensina, sem que ela perceba os hábitos necessários a esse caminho.

Faz-se impossível, falar de desenvolvimento infantil sem inserir o brincar nesse processo, visto que, ele faz parte da construção do sujeito em todos os aspectos, seja ele

psíquico, social ou motor. Winnicott (1975) confere um novo universo ao brincar: o da formação do Eu e da adaptação à realidade, compreendendo a criatividade como um processo que idealmente se inicia nos primórdios da vida e se estende ou não por toda a existência.

É fundamental ao bom desenvolvimento da criança, a capacidade de brincar. Através da brincadeira a criança descobre mundos novos aonde tem a possibilidade de conseguir esclarecer todos os seus sentimentos, sejam eles, bons ou ruins. Segundo Klein (1997), o brincar é o meio mais importante de expressão da criança.

O brincar da criança é determinado por desejos: de fato, por um único desejo que auxilia o seu desenvolvimento, o desejo de ser grande e adulto. A criança está sempre brincando “de adulto”, imitando em seus jogos aquilo que conhece da vida dos mais velhos. Ela não tem motivos para ocultar esse desejo. (FREUD, 1996, p. 151).

O brincar possibilita para a criança a aprendizagem de várias habilidades, como coordenação motora, atenção, memória, atuando como estímulo ao desenvolvimento cognitivo, social e afetivo. Estimula a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança, permitindo que as crianças reproduzam situações concretas do dia-a-dia, expressando seus sentimentos e emoções. O lúdico, portanto é uma necessidade humana que proporciona a interação da criança com o ambiente em que vive, sendo considerado como meio de expressão e de aprendizado (PINTO; TAVARES, 2010).

Pesquisas como as de Bock e Campos, na área da psicologia mostram que o brincar é fundamental para o desenvolvimento psicossocial equilibrado do ser humano, sendo um instrumento fundamental para a elaboração das aptidões físicas e mentais da criança, proporcionando a construção do conhecimento de modo sutil durante a infância.

O brincar de Donald Winnicott (1995), só pode ser entendido com a noção de que se dá no encontro entre o mundo psíquico e o socialmente construído. Este campo intermediário constituído tanto pela realidade interna quanto externa é fundamental para entender o brincar winnicottiano. A fim de dar um lugar ao brincar, postulou a existência de um espaço potencial entre o bebê e a mãe, ou seja, entre o eu e outro.

Acrescenta que este espaço pode variar bastante, a depender das experiências vividas pelo bebê em relação à figura materna. Quando a mãe tem uma relação inicial boa, com o bebê, cria-se um elo de confiança e assim o bebê consegue brincar com a realidade. Segundo Winnicott (1975, p.59):

A psicoterapia se efetua na sobreposição de duas áreas do brincar, a do paciente e a do terapeuta. A psicoterapia trata de duas pessoas que brincam juntas. Em consequência, onde o brincar não é possível, trabalho efetuado pelo terapeuta é dirigido então no sentido de trazer o paciente de um estado em que não é capaz de brincar para um estado em que o é.

O universo infantil está presente em cada um de nós. As experiências da infância deixam profundas marcas em nossas vidas e mesmo sem sabermos disso, as trazemos nos gestos, nas falas e nos costumes. Os brinquedos, as brincadeiras e o brincar integram esse leque de experiências vividas.

Brincando a criança desenvolve importantes capacidades, torna-se criativa e atenciosa, imita, memoriza, imagina e amadurece, também, algumas capacidades de socialização por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais.

No brincar, a criança ocupa o papel do sujeito, interpretando, muitas vezes, situações reais que já presenciou e marcaram o momento. Nessas brincadeiras, ela, como sujeito principal, usa sua imaginação e criatividade e, por vezes, até coloca em prática a sua fantasia para solucionar os problemas que ocorrerão com base na brincadeira em que está inserida.

A teoria psicanalítica nos ensina que uma criança brinca não somente para repetir situações satisfatórias, mas também para elaborar as que lhe foram traumáticas e dolorosas. Sendo assim, o brincar permite à criança resolver conflitos internos, muitas vezes imperceptíveis aos olhares dos adultos, além de garantir que o cérebro mantenha o corpo ativo, descubra o desconhecido, amplie o seu mundo. Para a criança, brincar é o modo mais construtivo para passar o tempo.

1.3 A importância do lúdico como processo de socialização, ensino e aprendizagem das crianças da educação infantil

O brincar é importante para um bom desempenho do corpo e da mente. Nele se reconhece um meio de proporcionar educação infantil, em situações do cotidiano de que geram fortes interesses em aprender e garantem esse processo mais leve. O lúdico garante a construção do conhecimento de forma que as crianças aprendem sem metodologias tradicionais, garantindo uma motivação, a velha chamada de atenção necessária para uma boa aprendizagem, até transforma-las em adultos maduros, com grande imaginação e

autoconfiança, mesmos aqueles que apresentam alguma dificuldade na sua aprendizagem ou na aquisição do conhecimento.

Vale destacar que às metodologias que se alicerçam no “brincar”, facilitam essa forma de aprender através do jogo, da brincadeira, da fantasia, do encantamento. A artemagia do ensinar-aprender (ROJAS,1997), permite que o outro construa por meio da alegria e do prazer de querer fazer. O jogo e a brincadeira sempre proporcionam para aqueles que estão brincando um presente, tornando especial a sua existência. De alguma forma o lúdico se faz interessante e acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade venha a ser destaque.

A nossa defesa nesse trabalho é uma metodologia em que o brincar é a ludicidade do aprender. A criança aprende enquanto brinca. Fazem parte dessa pesquisa três momentos que alicerçam o interdisciplinar dos sujeitos envolvidos: o faz-de-conta, que é o momento de ênfase à imaginação vivenciando, as idéias por meio das tarefas como pratica de memorizar. Contar, viver e recriar historias criando seu próprio espaço-lúdico por meio do que est inserido na escola.

O brinquedo supõe uma relação íntima com o sujeito, uma indeterminação quanto ao uso, ausência de regras. O jogo pode ser visto como um sistema lingüístico que funciona dentro de um contexto social, um sistema de regras, um objeto (KISHIMOTO, 1999).

A educação infantil é, primeiramente, um processo de direção e orientação da aprendizagem, mas nem todas as aprendizagens pertencem a este tipo. Aprendizagens são todas as modificações, relativamente permanentes, de nossas tendências a reagir, que resultam da experiência. O comportamento apreendido não é instável, pois o ser humano modifica-se durante toda a sua vida.

Dessa maneira, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem da criança, está direcionada para seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo. Através do brinquedo a criança desperta a sua imaginação, adquirindo uma sociabilidade, experimentando novas sensações, e começando a conhecer o mundo, alcança desafios e busca satisfazer sua curiosidade de tudo conhecer.

De certa forma conhecendo a nossa realidade e tudo que vivemos dentro da sala de aula com as crianças começamos a entender esse processo como algo construtivo e não com tamanhas dificuldades. Piaget: (1896-1980) - tanto a brincadeira como o jogo é essencial para contribuir no processo de aprendizagem. Ao lançar uma atividade desconhecida seja

um jogo ou uma brincadeira, o aluno entrará em conflito e ali com a orientação correta do professor pode ajudá-lo a chegar no caminho certo.

Sendo assim, nem sempre podemos afirmar que o material concreto ou jogos pedagógicos são indispensáveis para que ocorra uma efetiva aprendizagem na educação Infantil. Não é preciso que se tenha vários objetos lúdicos na sala de aula, mas é preciso que se crie algumas situações para que essas resoluções sejam efetivadas e que apresentem resultados.

Piaget (1976) ao apresentar sua teoria de que “o jogo como uma atividade que desenvolve o intelecto da criança” (p.139), nos apresenta que no decorrer dos seus estudos, que é através dos jogos onde a criança pode vir a mudar seu comportamento e exercita a sua autonomia, pois aprendem a julgar argumentar, a pensar, a chegar a um consenso.

Já para o Wallon (1979, p. 45) "a criança aprende muito ao brincar". O que visivelmente pode ser feito apenas por pura distração ou gastar energia é na realidade uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social, psicológico".

Dessa forma com essas duas teorias indicam que mesmo com a distração ou até mesmo com um simples ato de brincar, a criança pode desenvolver várias habilidades, seja ela de concentração, interação social com outras crianças ou até mesmo a de memorização a capacidade de entender regras e respeitar cada momento.

Os brinquedos são parceiros silenciosos que desafiam as crianças, eles permitem que as crianças conheçam com mais clareza importantes 24 funções mentais como o desenvolvimento do raciocínio abstrato e dá linguagem, sendo assim, um instrumento importantíssimo que auxiliam para a aprendizagem e a construção do conhecimento.

É umas das metodologias que chegam a aprender qualquer atenção onde as crianças literalmente aprendem brincando e podem chegar a despertar o interesse pela escola através desse ato tão simples.

Os brinquedos e a forma de brincar em geral dão suporte na educação infantil a todo processo de avaliação da criança tem papel estimulante no momento da ação lúdica. Tanto brinquedo, quanto à brincadeira, permitem a exploração do seu potencial criativo de numa sequência de ações liberas e naturais em que a imaginação se apresenta como atração principal.

CAPITULO II A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO DA MEMORIA E APRENDIZADO

2.1 A Importância dos jogos para a memória

O aluno é o sujeito e construtor transformador de sua história, livre e solidária capaz de amar, mas também de resistir e recusar. O compromisso com o ato de ensinar se constrói a partir da tomada da consciência da importância da Escola na formação do aluno como verdadeiro cidadão. O futuro aqui é construído todos os dias, passo a passo.

Sabendo desses princípios e que não pode ser esquecido na sociedade, que é trabalhar os projetos dentro da escola com a referência de todos os temas elaborados e planejados pela equipe pedagógica, sendo referência e preparação para vida.

Tem que haver uma mobilização, projeção para planejamentos e desenvolver a idéia de trabalho conjunto, juntamente com todos da melhor forma possível, criando estratégias, buscando com a comunidade escolar parcerias para a boa aplicação das atividades.

O engajamento e satisfação de trabalho é imenso, desde a qualidade nos trabalhos dos alunos, a vontade de realizar dos professores. Enxergamos a necessidade de irmos nessa direção, propor novas idéias e construir algo diferente na educação do nosso município.

Como educadores temos esse compromisso de realizar ir buscar o que ainda esta obscura nos nossos alunos, essa é a verdadeira importância de se desenvolver o nosso projeto, a interação e participação de todos. Tem que haver uma parceria com os pais, a comunidade, e assessores competentes, para que esse desenvolvimento seja de fato efetivado dentro da escola. Nossa inquietação, como formadores não se resume em apenas preparar o aluno para o Ensino Superior, mas também em prepará-lo para viver e conviver no mundo de hoje.

Segundo Chateau (1987, p.14) de "Uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar". Para manter-se em harmonia consigo mesma, com seus semelhantes e com o mundo que a cerca, a criança precisa. O jogo é tão importante na constituição da aprendizagem. Segundo Piaget (1976), o desenvolvimento cognitivo de uma criança não se deve só à acumulação de informações recebidas, mas, é decorrente de um processo de elaboração essencialmente baseado nas atividades da criança.

Temos um exemplo claro onde essa aprendizagem pode ir além do que é um mero passa tempo, são os jogos lógicos, esses desafiam muito mais a mente do que o reflexos normalmente é temporizado, determinando um limite de tempo para o jogador finalizar a tarefa.

Nessa classificação estão incluído clássicos como xadrez e damas, bem como simples caça-palavras, palavras-cruzadas e jogos que exigem resoluções matemática cabe então ao educador encontrar meios para inserir esses jogos no cotidiano das crianças para que se alcance um bom proveito mediante a tudo aquilo que se busca uma educação de qualidade e formativa.

2.2 O Desenvolvimento da linguagem e afetividade na Educação Infantil

A arte de ensinar é um importante papel frente às diferentes realidades em que vivem as crianças. E temos que nos adaptar a elas e fazer sempre o melhor. Nesse sentido a nossa maior satisfação é ver os resultados de nossos projetos e a nossa dedicação sendo reconhecida pelos os nossos alunos, participativos/as, tendo uma visão da sua escola como uma segunda casa.

No entanto, sabemos que há um longo caminho a percorrer, que é exigido de nós, educadores/as, formadores, uma ação mais efetiva, ou seja, sair da zona de conforto, a espera do milagre, enfrentar desafios na busca de uma nova vida. Mais saudável e sustentável, que priorize a educação como veículo para se alcançar uma sociedade mais justa e igualitária.

Brincar pode desenvolver a linguagem e essa aproximação importante forma de comunicação, é por meio deste ato que a criança pó reproduzir o seu cotidiano. O ato de brincar possibilita o processo de aprendizagem da criança, pois facilita a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade estabelecendo, desta forma, uma relação estreita entre jogos e aprendizagem.

Considerando a necessidade de fazer uma interação entre as disciplinas que os alunos estudam em suas salas regulares e os alunos. Incentivar o hábito da leitura trabalhar uma proposta interdisciplinar, de explorar questões culturais e temas transversais.

As atividades lúdicas como processo educacional é base do equilíbrio social e da cidadania. A formação dos cidadãos começa na infância e precisa ser bem orientada para que se desenvolvam na adolescência e juventude se solidificando assim na fase adulta.

Portanto, as iniciativas sociais que buscam oferecer oportunidades positivas e saudáveis às pessoas são consideradas prioritárias.

Desde pequenas, as crianças aprendem muito, sobre o mundo, fazendo perguntas e ouvindo fatos e histórias que agregam valores em seu cotidiano, e nessa formação as orientações que estão recebendo dentro da escola fazem toda a diferença para que essas metodologias sejam e se tornem importantes.

Levar para o espaço de convivência das crianças discussões sobre temas sociais atuais e intensifica os laços entre escola e comunidade. Quando ocorre o desequilíbrio entre essas características, o brinquedo utilizado no jogo deixa de ser brinquedo para se tornar um material pedagógico ou didático e isso acaba interferindo na aprendizagem, uma vez que as características principais se perdem. (KISHIMOTO, 1998).

Os brinquedos e as formas de interação até mesmo na leitura podem desenvolver uma linguagem satisfatória envolvendo permear todas as disciplinas que estão direta ou indiretamente relacionados à linguagem, a análise e a compreensão de fatos.

Dessa forma a linguagem devido a sua natureza plurissignificativa perpassa todos os campos do conhecimento, daí a responsabilidade dos educadores, independentemente da área que atua, formar leitores. Pois é a partir da leitura, da percepção que o educando alcança a compreensão textual e adquire competência de leitura e as metodologias lúdicas podem ajudar em todo esse processo.

São fatores importantes na conquista e continuação da vantagem qualitativa das crianças. Além disso, um planejamento estratégico adequado e incentivo como um novo campo na educação infantil, mostra um conhecimento garantido em melhorias no desempenho da escola das relação existente entre os agentes transformadores e execução influenciam em fatores determinantes para uma boa educação.

2.3 O tempo e espaço do brincar como facilitador na aprendizagem

Portanto a escola hoje deve preparar no sentido de facilitar as relações pessoais, permitindo reflexões sobre a experiência individuais e grupais, para que possam debater questionar, comparar, analisar criticamente os processos e os conteúdos.

De acordo com a situação em que vivenciamos nos dias de hoje, e no âmbito de uma escola para todos. O sistema educativo necessita de profissionais qualificados, que sejam capazes de diagnosticar a situação de aula, de respeitar diferentes ritmos de aprendizagem.

Referem-se à formação de atitudes e valores em relação à informação recebida, visando à intervenção das crianças em sua realidade. É a vivência do ser com o mundo que o rodeia. O aprendizado de normas e valores torna-se alvo principal para que este conteúdo seja adquirido por quem quer que seja, e na sua proporção e qualificação só é desenvolvido na prática e em seu uso contínuo.

Brincar não é perda de tempo. A criança que não brinca é como um peixe fora da água. Os brinquedos possibilitam o desenvolvimento integral da criança porque ela se envolve efetivamente e socialmente; tudo isso acontece de maneira envolvente, onde a criança cria e recria normas e constrói alternativas para resolver entraves que surgem no ato do brincar.

A criança modifica seu meio, é modificada por ele e, para que ocorra a assimilação dos conceitos científicos, é necessário que haja um tecido conceitual já amplamente elaborado e desenvolvido pela atividade espontânea do pensamento. A assimilação dos conceitos científicos se dá por meio dos conceitos espontâneos, anteriormente elaborados por atos de pensamentos diversos.

Respeito ao aluno é o elemento fundamental na formação de uma geração com capacidade simultânea de sonhar e de executar, uma geração que imagine utopias e lute para a concretização delas; que se imponham metas e não tenha medo de atingi-las, em qualquer idade.

A palavra “Criatividade” está cada vez mais presente ao nosso meio, pois em tudo precisamos ter criatividade para vencer os obstáculos do dia-a-dia. Ajudar os alunos a conhecer suas possibilidades de aprendizagem, orientar suas dificuldades, indicar métodos de estudo e atividades que os levem a aprender de forma autônoma e independente. (LIBÂNEO. 1994)

Dessa forma o papel das atividades lúdicas e criativas não é um simples passatempo deve ser vista como uma forma de aprendizagem criativa, alegre, descontraída, procurando desenvolver nos alunos a socialização, respeito mútuo e a capacidade de exercer a verdadeira cidadania que só é viável através de indivíduos criativos e investigadores.

É fato que durante esse estágio da vida as crianças estão passando por uma fase de adaptação (transição da quarta para a quinta série) e que tudo que é novo causa certo medo

e ansiedade; portanto, é normal e até esperado que esse período provoque alguns problemas disciplinares no início; mas, o que nos chama a atenção é a total falta de organização e senso de responsabilidade que muitas vezes tais crianças apresentam.

O ideal consiste em que a criança aprenda por si só, que a razão dirija a própria experiência [...] A falta da prática de pensar, durante a infância, retira dela essa faculdade para o resto da vida. (ELIAS, 2000, p.32)

Na verdade, são as experiências vivenciadas com outras pessoas que irão marcar e conferir aos envolvidos um sentido afetivo, determinando, dessa forma, a qualidade do objeto internalizado. Nesse sentido, pode-se supor que, no processo de internalização, estão envolvidos não só os aspectos cognitivos, mas também os afetivos.

Acreditamos que as interações entre professores e alunos devem aprofundar-se no campo da ação pedagógica. O professor assume um papel muito importante neste processo, pois constrói e conduz o fazer pedagógico de maneira que atenda às necessidades do sujeito que está sendo educado.

É de fundamental importância valorizar os conhecimentos prévios dos alunos, transformarem este saber em aprendizagem significativa, através da metodologia do professor que deve propor criatividade, estimulando e questionando os alunos, provocando reflexões, debates, ponto de vista, realidade de cada um, para que estas atividades fiquem marcadas na vida deles, quando saírem da escola. Em função disso, o autor afirma que:

A ação imaginária contribui no desenvolvimento das regras de conduta social, onde as crianças, através da imitação, representam papéis e valores necessários á participação da mesma vida social por elas internalizadas durante as brincadeiras em que imitam comportamentos adultos. (VYGOSTSKY, 2000, p 164)

Com a situação do jogo, a imaginação é despertada, favorecendo a criatividade, talvez seja isso que vai à sua vida adulta contribuir para que ele seja um cidadão atuante, conhecedor de seus direitos e deveres, praticante da verdadeira cidadania que só o conhecimento é capaz de proporcionar.

A reciprocidade, simpatia e respeito entre professor e aluno proporcionam um trabalho construtivo, em que o educando é tratado como pessoa e não como número, ou seja, mais um. Buscando um melhor relacionamento, o professor será tratado com respeito e como educador, dando oportunidade ao diálogo.

CAPITULO III PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O procedimento adotado do nosso projeto tem como critérios a análise e o avanço da aprendizagem da turma da educação infantil, turma 4º, a partir dos conhecimentos prévios dos estudantes sobre a ludicidade e essa pratica para o aprendizado em sala de aula, destacando a capacidade de memorização com esses jogos, compreendendo essa base de construção como uma nova postura frente aos novos saberes.

Para atingir tais objetivos serão utilizados como instrumentos didáticos: leitura compartilhada, interpretação oral, socialização, rodas de conversas. O coleta de dados é qualitativa por se tratar de uma pequena entrevista com os alunos e observação em geral, gerando discussões e análise crítica por parte dos educadores.

3.1 Público-alvo

O universo da pesquisa de campo foram alunos e educadores com ligação direta com a *Escola Municipal Jose Barbosa de Lucena* baseando-se no critério de relevância para essa pesquisa. No universo inclui-se ainda todo o planejamento que a direção juntamente com os professores apresentam para a escola. Quanto à amostragem, utilizouse do critério de acessibilidade, sendo a amostra desta monografia composta por duas professoras, vinte alunos do Infantil 4º conforme a sequência do nosso tema. Na análise comparativa, a escola é de grande valia para a nossa pesquisa e foi selecionada também por meio do critério de acessibilidade.

A amostra foi constituída de duas maneiras conjugadas:

- a) Pessoas ligadas diretamente a Escola, não identificadas para manter a sigilo das respostas
- b) Dois educadores aceitaram participar da pesquisa, juntamente com a sala de 20 (vinte) alunos do Infantil 4º.
- c) Escola de médio porte, mas que participou respondendo a um questionário, para elaboração de análise qualitativa dessa pesquisa.

3.2 Coleta de dados

Os dados para elaboração dessa pesquisa foram coletados da seguinte forma: Pesquisa bibliográfica: realizada em livros, dicionários, Artigos, além de outras publicações, com dados relacionados ao assunto em estudo; Pesquisa documental: realizada principalmente nos arquivos da Escola e por meio da troca de informações, especialmente dos envolvidos na pesquisa; Pesquisa de campo: realizada por meio de pesquisas estruturadas e questionário, selecionado conforme demonstrado na seção Universo e Amostra.

A coleta de dados da pesquisa de campo ocorreu por meio da aplicação de um questionário de forma qualitativa, que Martins (2008, p. 27) define como “[...] uma técnica de pesquisa para coleta de dados cujo objetivo básico é entender e compreender o significado que os entrevistados atribuem a questões e situações, em contextos que não foram estruturados anteriormente, com base nas suposições e conjecturas do pesquisador”.

Antes dessa aplicação, explicou-se aos entrevistados a finalidade da visita, o objetivo, a importância da colaboração pessoal dentro da escola, bem como se esclareceu que a entrevista tem caráter estritamente confidencial e que as informações prestadas permanecerão no anonimato. Nas entrevistas, foram feitas perguntas abertas, buscando captar as nuances da relação dos entrevistados com o tema proposto.

Esse questionário teve duração de cerca de 50 min e foram realizadas como uma conversa construtiva e apenas com a presença do entrevistador e o pesquisado. Os entrevistados foram encorajados a entrar em detalhes, a exprimir sentimentos e crenças, a relatar características pessoais e experiências passadas.

Foram realizadas um total de 22 vinte e dois entrevistados, em um período curto de tempo com educadores que fizeram a diferença junto dos alunos, esclarecendo os nossos questionamentos. Todas as respostas obtidas foram observadas e posteriormente relatadas aqui nesse trabalho de pesquisa.

Recriar, aprender, brincar criar, essas possibilidades onde tudo pode se tornar aprendizado, fazendo relação com conteúdos, que são abordados em sala, podendo sempre ser alterado de acordo com o desenvolvimento das atividades. Mudar essa troca de informações, e quando eles se percebem protagonista principal da sua própria história o recriar se torna cada vez mais fácil, e o professor cada vez mais apto a chegar e conquistar seus objetivos.

3.3 Análise dos dados

Com um plano de aula feito e um planejamento do projeto, evidenciei meus conhecimentos dando aos alunos a oportunidade de conhecer um pouco mais sobre a importância da ludicidade em sala de aula e nas aulas tradicionais e esse assunto pode despertar o interesse de cada criança. Os dados obtidos por meio do questionário objetivaram trazer as reflexões, argumentações e interpretações dos entrevistados envolvidos.

A interpretação dos dados desse questionário ocorreu levando-se em conta o número de vezes que os mesmos passaram a mesma ideia sobre determinado questionamento e a relevância da resposta, a fim de solucionar as questões apresentadas nos objetivos específicos

Muitos dos alunos não sabiam pelos quais motivos estavam naquela sala, assim que cheguei me apresentei fiz uma breve brincadeira com os nomes de cada um e só assim pude conhecê-los melhor e colocar em prática o que tinha pensado para aquele dia, e mostrar realmente o porquê estava ali dando aula no lugar da professora deles.

O desenvolvimento da pesquisa foi muito satisfatória, os alunos participaram, e tudo deu uma sequência de acordo como tínhamos planejado. Com um olhar crítico e reflexivo fui identificando as necessidades daquela sala, em cada atividade proposta.

Para atender aos interesses e as necessidades dos estudantes, por se saber que o aluno é o referencial e que toda proposta tem por objetivo o desenvolvimento dos mesmos com ações que visam exclusivamente um bom ensino e uma educação de qualidade para todos. O questionário apresentado para que eles pudessem fazer não teve muitas surpresas nem alterações. Eles responderam até mesmo como forma de diálogo e descontraída.

O que me chamou atenção foi a disponibilidade da turma do Infantil 4º, para o assunto e a intenção de cada um em responder, deixei que eles escolhessem a melhor de responder as perguntas e eles logo se dividiram em grupo de meninos e meninas e assim a entrevista correu da melhor forma possível.

Essas observações foram de total importância para o meu trabalho de pesquisa, pude descobrir nos detalhes das respostas dos alunos o verdadeiro conhecimento dentro da sala de aula me surpreendendo com cada detalhe novo que vinha a surgir. Pode-se observar diferentes elementos que motivaram o engajamento dos alunos a proposição do diálogo que é parte fundamental pois colabora e favorece.

CAPITULO IV APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

4.1 O que os sujeitos da pesquisa acreditam

Faz-se necessário por tanto, ter essa base de uma educação participativa e a conscientização de todos: alunos, pais, professores, enfim, toda a comunidade sobre os efeitos e consequências benéficas causadas por essas mudanças na vida escolar e isso em todos os seus aspectos físico, psíquico e social.

As proposições mais consideráveis é aquela onde o educador sabe perceber seus alunos a todo tempo, tendo a sensibilidade de compreendê-lo, pois existe toda uma troca entre o formador e aquele que está sendo formado, e o principal a agilidade e autonomia dinamizando todo o seu espaço escolar, todo esse aprendizado tem que ser contínuo.

Assim seguindo as idéias do nosso projeto considerando suas proposições, os saberes propostos não podem nunca serem definitivos e acabados a sempre uma construção. Sabendo disso o ensino seria aplicado além das teorias permitindo uma melhoria no processo de aprendizagem.

Transformar aulas metódicas em situações diversas de aprendizado seria a melhor opção dos educadores, por isso que a proposta dessa pesquisa trás a existência momentos de reflexão, nas quais os alunos podem ser inseridos em atividades que eles despertem para o melhor.

Por serem consideradas escolas que tem um índice elevado de vulnerabilidade os alunos podem apresentar alguma rejeição diante do novo de realmente tira-los da rotina mais, isso tem que ser contornado de uma forma a promover o respeito a toda essa inovação e diversidade. No entanto é válido lembrar que cada escola possui sua realidade e a partir dela que se devem construir estratégias e ações cotidianas.

O ideal de uma educação de qualidade é reinventar seus direitos, formatar sua leis e aplicá-las com propriedade é aprender que por meio dela se reconhece as várias faces do ser humano em suas peculiaridades. Essa troca de conhecimento é necessária, compartilhar idéias e ideais cujo os temas devem ser sempre revisto como forma de planejamento e de um verdadeiro projeto didático.

As intenções de cada aluno e educador que foi observado é consideráveis no entendimento de que é o educador que sabe perceber seus alunos a todo tempo, tendo a sensibilidade de compreendê-lo, pois existe toda uma troca entre o formador e aquele que está sendo formado, e o principal a agilidade e autonomia dinamizando todo o seu espaço escolar, todo esse aprendizado tem que ser contínuo.

Não podendo fugir daquilo que iniciamos falando no nosso estudo, seguindo as idéias da pesquisa e considerando suas proposições, os saberes propostos não podem nunca serem definitivos e acabados a sempre uma construção. Sabendo disso o ensino seria aplicado além das teorias permitindo uma melhoria no processo de aprendizagem.

4.2 Opinião dos educadores e alunos sobre a ludicidade e como pode influenciar para a memorização e aprendizagem

4.2.1 Questionário dos Professores

Podem-se ensinar habilidades mostrando valores, educação, obediência, a preocupação, o problema é que ainda muitos educadores parte daqueles métodos militarizados que fazem com que a maioria das crianças se frustrem diante das atividades, a importância de se refletir sobre a maneira de como a ludicidade está no nosso meio é quebrar a permanência dos velhos paradigmas obrigando a escola a utilizar métodos coercitivos para a manutenção da educação inovadora.

No entanto, a ausência da crítica ao processo educacional dentro da escola não permite que os próprios gestores percebam que as transformações ocorridas na sociedade exigem também mudanças. A falta dessa percepção instaura no espaço escolar alguns conflitos. Essa realidade internacional provoca um estado de crise, que causa efeitos danosos para as minorias, pois reforça a formação de sociedades hierarquizadas.

Ao falarmos com os professores e alunos optamos por algo mais simples como aplicar um questionário mediando uma conversa e tudo correu como tínhamos planejado. Não vamos identificar o nome dos educadores nem dos alunos apenas explicitar algumas falas e pensamentos. Os professores vamos chamá-los de **A** e **B** e os alunos como o questionário foi aplicado em toda turma de **Turminha do Barulho**, nome escolhido por eles.

Iniciamos a abordagem com os educadores levantando alguns questionamentos sobre qual a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento cognitivo na Educação Infantil?

O professor A respondeu da seguinte forma:

“Que em sua metodologia tenta aplicar, mas que ainda é muito difícil e não encontra muito apoio nessas atividades.” **O professor B:**

“Relata que, a dificuldade maior é ir buscar essas atividades por falta de planejamento com os professores de compartilhar novas idéias e se deixar levar por planos já resolvidos.”

De acordo com essas afirmações podemos entender as dificuldades encontradas por esses profissionais dentro da sua área de atuação. Sem encontrar apoio ou incentivo tudo fica mais difícil.

Dando a sequência Que tipo de aprendizagem a atividade recreativa pode proporcionar? **Professor A:**

“Estimular a atenção das crianças para mim é primordial, encontrar atividades que façam com eles aprendam e memorizem sem esquecer aquilo que estou falando em sala é fundamental, sei que por causa de metodologias um pouco antiga isso vai ficando de lado e as vezes me encontro em vários dilemas.” **Professor B:**

“Acredito na forma da recreação não posso dizer que estou aplicando em todo momento na minha sala, mas me dedico em fazer valer muitas coisas que aprendi ao longo do tempo.”

Se existe um boa qualidade na utilização dos jogos na escola é muito importante, é essencial também que os professores estejam preparados para aplicar essas atividades. É necessário que desde o planejamento da atividade, ao estabelecer seus objetivos, o professor tenha conhecimento do nível de desenvolvimento em que as crianças se encontram, para tal, é fundamental que os professores tenham conhecimento teórico.

Como você observa a aprendizagem através da brincadeira? complementando com outra pergunta, Qual a sua opinião sobre o porquê as crianças aprendem brincando?

Professor B:

“Vejo isso acontecer (as crianças aprenderem brincando) toda vez que exploro um conteúdo em uma brincadeira percebo que os alunos ficam motivados a aprender e sempre querem mais.”

Professor A:

“Em todo conteúdo aplicado com interatividade e um pouco mais de criatividade consigo enxergar resultados, deve haver uma situação lúdica que motive a criança a interessar-se por aquilo que é apresentado.”

Nesse sentido fica claro que a educação na escola deve considerar a prática e troca de conhecimento como parceiro e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento e na aprendizagem da criança, indicando interesse, dando abertura para novas estratégias, que verdadeiramente liberta da ignorância, trás o desafio da convivência que apresenta respeito a todos e o exercício de fraternidade como caminho do entendimento.

Você acredita que isso é possível? **Professor A:**

“Acredito que a brincadeira direcionada para certa aprendizagem é muito mais enriquecedora do que a atividade realizada no papel.”

Professor B: *“Na brincadeira a criança se sente livre, à vontade para se soltar e colocar a sua imaginação, com isso a criança encontra a maneira dela própria a observar certas atividades e acaba aprendendo sem esforço e medo de errar.”* Em sua prática você utiliza jogos e brincadeiras? Cite alguns.

Professor B: *“Falar de brincadeiras é sempre bom, e acabamos fazendo resgates da nossa própria infância. Jogo da memória, histórias em quadrinhos, jogos com bolas entre outros.”*

Professor A: *“Alfabeto móvel, Casa dos números, são tantos que até o improviso chega quando aula começa para que os alunos consigam se concentrar e buscar o conhecimento.”*

Papel, lápis, tinta, cola, alguns brinquedos miúdos, bonecos e animais de vários tamanhos, carrinhos, aviões, barcos, etc., fazem parte do trabalho. A sala de educação infantil deve ser simples e de fácil acesso, para não provocar ansiedade nos alunos. Mas é preciso uma colaboração para que esse aprendizado diferenciado aconteça. Os relatos dos professores mostram que existe um esforço e a necessidade de trabalhar de forma inovadora em sala de aula, captar cada vez mais atenção dos alunos e que essa metodologia é eficaz e apresenta resultados bastante positivos.

4.2.2 Questionário dos alunos

A apresentação do questionário as crianças foi feita em sala de aula com todos reunidos deixem a vontade para que eles não se sentissem pressionados, dei a oportunidade para que eles pudessem escolher até o nome da turma naquele momento, e lindamente eles escolheram a Turminha do Barulho. Mas não tinha tanto barulho assim mas eles eram bem animados.

E o que a gente pode demonstrar com a alegria dessa turminha é que ali tem muita criatividade que precisa ser explorada. Comecei perguntando de quais jogos e brincadeiras praticadas na escola vocês gostam e influência fora dela? os meninos soltaram a falar: gostam muito das brincadeiras com bolas, jogos de memória que preenche a aula e segundo eles deixam os mais ativos, dando sequência. Quais brincadeiras que você conhece são possíveis de brincar sozinho? quase nem um foi capaz de responder, eles mesmo falaram que não gostam de brincar sozinhos, porque é chato. E isso me chamou muito atenção, esse conjunto e compartilhamento de idéias.

As causas para o mau ou bom desempenho desses alunos no fundamental, pode ser causadas muitas vezes com a negação de alguns educadores não levar em consideração importância dessa fase. E isso, diretamente pode vim a prejudicar muitos alunos, é uma constante e crescente aprendizado. Que tipo de brinquedos hoje em dia tem substituído algumas tarefas em sala de aula? não souberam falar muito sobre essas substituição, mas alguns falaram sobre jogos de leitura que as professoras fazem, e quebra-cabeça, acham divertido e gostam quando é substituído em aulas de matemática e português por exemplo.

Quando a atividade é legal você memoriza com facilidade a tarefa? isso com toda certeza, eles falaram que não tem como brincar na tarefa e esquecer, eles acreditam ser bem mais legal estudar brincando e até nas provinhas conseguem entender melhor. As brincadeiras associadas as tarefas levam você a aprender ou não? todos responderam em um sonoro “SIM”. As outras perguntas foram respondidas de uma forma como criança sabe fazer, descompromissadas e feitas.

Assim o nosso estudo guarda ainda a expectativa de reconhecer na escola a melhor forma de contribuir com novas idéias, despertando o interesse dos educadores para essa fase da educação infantil, tratando com a importância devida, como um processo estimulador de novas criações, tanto para os alunos, como para os professores Ou seja, é o início da formação do ser humano, que aos poucos vai sendo preparado para a vida individual e em sociedade.

4.3 O entendimento sobre essa metodologia e a importância dentro do contexto escolar

O lúdico e a criatividade na forma e no conteúdo das proposições teórico metodológicas. Discutir ou propor uma construção didático pedagógica tratando do Ensino Fundamental, isto é, lidando com crianças “normalmente” é bem difícil, e de imediato colocou-se, a necessidade de um entendimento dessas atividades na sala de aula, com a pretensão de aproveitar, despertar e manter tanto interesse e a criatividade, quanto o sentimento lúdico dos alunos a partir da relação ensino-aprendizagem dos conteúdos trabalhados com criança.

Quem nos aponta esta direção, além da intuição, da nossa vivência com adolescentes, e das nossas reflexões em torno de uma pedagogia criteriosamente elaborada para esta situação ensino-aprendizagem, é LOWEN (1984), quando afirma que:

“... As crianças se envolvem completamente com jogos e brincadeiras. Quando dizem que a brincadeira foi divertida, não quer dizer que foi só um passa tempo, mas sim que, numa situação de faz de conta, se envolveram de corpo e alma com a atividade e alcançaram o prazer de se auto-exprimir”.

Diante de tais argumentos, decidimos percorrer os caminhos das possibilidades abertas pelo lúdico, procurando transformar estas possibilidades em alternativas pedagógicas educativas. Começamos; então, a considerar inserir e propor o comportamento lúdico como forte aliado, tanto para aproveitar e despertar o interesse e a criatividade dos alunos.

Nesta perspectiva, partimos também do entendimento de que o desenvolvimento da aprendizagem até associado diretamente ao processo criativo, que é capaz de nos trazer ou nos levar ao prazer; seja, de aprender / ensinar de descobrir, de criar, de crescer, de ser e vir a ser.

A partir dessa perspectiva, a opção pelas técnicas desenvolvidas em nossa ação em sala de aula foram então criteriosas também em relação a esse nosso objetivo. Estas foram construídas, (re)definidas, após muita reflexão e algumas leituras concomitantes ao período inicial e durante a nossa observação participante na sala de aula; que, aliando se as nossas intuições, nos apontaram o sentido para encaminhar o nosso trabalho, isto é, o desenvolvimento da nossa atuação na sala de aula, com o objetivo de trabalhar tanto a categoria como o sentimento do comportamento lúdico, no processo ensino aprendizagem.

É importante ressaltar que além do tratamento lúdico, presente nas proposições didático-pedagógicas, o acompanha outro componente educacional que alicerça estas mesmas proposições, voltadas para uma construção pedagógica criativa e inovadora, ou seja, o desenvolvimento da fértil capacidade inerente a todo ser humano - a criatividade.

É fundamental que esta perspectiva esteja sempre presente na relação ensino aprendizagem. Isto porque, nesta relação adulto/criança-professor/aluno, a grandes possibilidades que fluam em mão dupla, cada uma contribuindo de sua forma; LUCKESI (1990) “É preciso que o educador esteja interessado em que o educando aprenda e se desenvolva, individual e coletivamente”.

Nesta perspectiva o professor sempre estará atento, isto é, sua conduta deverá estar comprometida com a perspectiva de um efetivo interesse na aprendizagem e desenvolvimento dos educandos. Assim sendo, a aprendizagem do aluno traz satisfação ao professor.

Encontramos também, as considerações quando percebe-se que as crianças demonstram que brincando aprendem, se descobrem e são capazes de criar. A partir de tais justificativas e elaborações teóricas e práticas, desenvolvemos nossa ação na sala de aula, procurando associar e encaminhar esses procedimentos a partir de elementos colhidos e trazidos pelos alunos, da sua própria vivência; isto é do seu espaço vivido e experiência, perseguido, sem cessar, uma ação prazerosa e libertadora.

Os alunos assimilam o assunto com facilidade, o conteúdo dado perde o peso, pois através dos “bonecos” eles conseguem aprender o assunto sem sentir o peso do conteúdo; que para eles é considerado difícil, chato e sem valor. O trabalho com o lúdico na escola, mostra um interesse associável e interesse por parte dos alunos para as aulas que estão sendo ministradas pelos “bonecos”, os alunos perguntam sobre suas dúvidas e se integram eles esquecem, que o

Nesta perspectiva o professor sempre estará atento, isto é, sua conduta deverá estar comprometida com a perspectiva de um efetivo interesse na aprendizagem e desenvolvimento dos educandos. Assim sendo, a aprendizagem do aluno traz satisfação ao professor.

Diante de vários aspectos observados e vivenciados bons momentos no decorrer deste projeto, tivemos a oportunidade de conhecer a realidade educacional de uma escola Pública Municipal, nos utilizando das fundamentações teóricas adquiridas no decorrer deste

trabalho, tirando proveito da teoria com a prática, ou seja, a metodologia do ensino para darmos uma melhor contribuição à escola.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Brincar, para a criança, é a mais clara expressão de sua realidade, pois é por meio dessa ação que ela organiza seus raciocínios lógicos, suas habilidades, seus pensamentos e sua criatividade. Além disso, também usa o brincar para se comunicar, se entender e se desenvolver.

Através da brincadeira, atribui sentido ao seu mundo, apropriando-se de conhecimentos que a ajudarão a agir sobre o meio em que ela se encontra. e foi assim que encontramos essa turma do Infantil 4º assim, esta mesma criança que vai reproduzir, em suas brincadeiras, situações em que vivenciou em seu meio, seja familiar, escolar, entre outros.

Em relação á educação e o lúdico e sobre como está sendo organizado os conhecimentos passados é importante destacar que a criança só pode conhecer o dever através de seus pais e mestres. É preciso que estes sejam para ela a encarnação e a personificação do dever. Isto é, que a autoridade moral seja a qualidade fundamental do monitor como orientador direto educacional.

Os Alunos da Escola Municipal Lucena, tem parte fundamental em todo esse processo pois podem dar uma grande contribuição, desde de que a eles seja dada a autoridade necessária e adequada e capacitação. Formulando essa relação de apoio e parceria com os professores, passamos a ser a essência do desenvolvimento de seu trabalho.

Portanto, é o profissional organizador ou orientador do trabalho pedagógico desenvolvido pelos professores nessa educação da ludicidade de qualidade que tanto queremos.

É de grande importância estabelecer laços e conhecer as opiniões e interferência, compreender como e porque estamos chegando a esse ensino lograr se reproduzir, captar quais são os mecanismos eficazes sobre os quais se assentam o seu funcionamento, pode ser, então, uma chave para compreender nossas reais possibilidades de mudança.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.
- BETTELHEIM, Bruno. **Uma vida para seu filho: pais bons o bastante**. Rio de Janeiro: Campos, 1988.
- CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1997.
- FREUD, S. **Obras completas**, volume XVIII, Edição Standart Brasileira, Rio de Janeiro: Imago, 1980.
- ELIAS, M. D. C. **Pedagogia Freinet – Teoria e prática**. São Paulo: Papirus, 2000.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 1999.
- KLEIN, M. **A psicanálise de crianças**. Rio de Janeiro: Imago, 1997.
- LOWEN, Alexander. **Prazer. Uma abordagem criativa da vida**. Tradução Ibanez de Carvalho Filho. 6. ed. São Paulo: Summus, 1984.
- LIBÂNEO, J. C. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. **Filosofia da Educação**. São Paulo: Cortez, 1990.
- MARTINS, Ana Luiza. **Revistas em revista. Imprensa e práticas culturais em tempos de república (1890 a 1922)**. São Paulo: Fapesp, 2008.
- ROJAS, E. A **Ansiedade como Superar o Estresse, as Fobias e as Obsessões**. São Paulo: Mandarim, Tradução Fábio Fernandes da Silva; 1997.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.
- WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.
- WALLON, Henri. **Psicologia e Educação da criança**. Lisboa: Vega/Universidade, 1979.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

APÊNDICE

-Apêndice-

**ANÁLISE DAS PRÁTICAS E ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO
INFANTIL PARA O BOM DESENVOLVIMENTO DA MEMÓRIA E
APRENDIZAGEM**

Nota Introdutória

A presente pesquisa insere-se no âmbito do Trabalho de Conclusão de Curso da Universidade Estadual da Paraíba- CAMPUS III/Guarabira-PB, sob a orientação do Professor *Azemar dos Santos Soares Júnior*. O questionário tem como objetivo a verificação e investigação de como a ludicidade está inserida nas metodologias da escola possibilitando uma maior aprendizado e desenvolvimento para a memória das crianças da *Escola Jose Barbosa de Lucena*. Solicitamos que ao responder o questionário, leve em consideração o que é relevante, num estudo deste gênero, fornecendo informações de modo mais verdadeira e detalhada possível. Agradecemos a sua colaboração.

LOURDENIZE SIMÕES DO NASCIMENTO PEREIRA

PROFESSORES

- 01- Qual a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento cognitivo na Educação Infantil?
- 02- Que tipo de aprendizagem a atividade recreativa pode proporcionar?
- 03- Como você observa a aprendizagem através da brincadeira?
- 04- Qual a sua opinião sobre o porquê as crianças aprendem brincando? Você acredita que isso é possível?
- 05- Em sua prática você utiliza jogos e brincadeiras? Cite alguns.

ALUNOS/ INFANTIL 4º

- 1) De quais jogos e brincadeiras praticadas na escola vocês gostam e influência fora dela?
- 2) Quais brincadeiras que você conhece são possíveis de brincar sozinho?
- 3) E quais brincadeiras que você conhece que só é possível brincar com outra pessoa?
- 4) Cite duas brincadeiras que os meninos adoram, mas as meninas nem tanto. 5) Cite duas brincadeiras que as meninas adoram, mas os meninos nem tanto.
- 6) No lugar onde você mora é possível brincar na rua? Porque?
- 7) Que tipo de brinquedos hoje em dia tem substituído algumas tarefas em sala de aula?
- 8) Quando a atividade é legal você memoriza com facilidade a tarefa?
- 9) As brincadeiras associadas as tarefas levam você a aprender ou não?
- 10) O que mais você pode aprender com essas brincadeiras?