



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA - UEPB
PRÓ-REITORIA DE ENSINO MÉDIO, TÉCNICO E EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA
CENTRO DE EDUCAÇÃO

MARIA HELENA PESSOA MOREIRA

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA ESCOLA NOEMI DE HOLANDA MARIZ
E SUAS CONTRIBUIÇÕES

GUARABIRA – PB

2017

MARIA HELENA PESSOA MOREIRA

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA ESCOLA NOEMI DE HOLANDA MARIZ
E SUAS CONTRIBUIÇÕES**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a Universidade Estadual da Paraíba, sob a orientação do Professor Dr. Luiz Hermínio do Nascimento, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura Plena em Pedagogia.

GUARABIRA – PB

2017

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

M835i Moreira, Maria Helena Pessoa.
A importância do lúdico na Escola Noemi de Holanda Mariz
[manuscrito] . / Maria Helena Pessoa Moreira. - 2017.
10 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação EAD em
Primeira Licenciatura em Pedagogia do Parfor) - Universidade
Estadual da Paraíba, EAD - Guarabira, 2017.

"Orientação : Prof. Dr. Luiz Hermínio do Nascimento ,
Coordenação do Curso de Pedagogia - CH."

1. Lúdico. 2. Jogos. 3. Escola. 4. Brincar.

21. ed. CDD 372.24

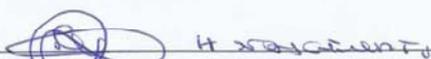
MARIA HELENA PESSOA MOREIRA

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA ESCOLA NOEMI DE
HOLANDA MARIZ E SUAS CONTRIBUIÇÕES**

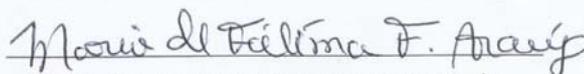
Trabalho de Conclusão do Curso apresentado à
Universidade Estadual da Paraíba como requisito
parcial para a obtenção do título de Licenciatura
Plena em Pedagogia-PARFOR.

Data da avaliação: 17/11/2017

BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. Luiz Herminio Nascimento
(orientador)



Prof. Dra Maria de Fatima Ferreira de Araujo
(Examinadora)



Prof. Ms. Mônica de Fátima Guedes de Oliveira
(Examinadora)

GUARABIRA

2017

Dedico a minha família, razão da minha vida e dos meus alegres momentos.

AGRADECIMENTOS

A realização desse trabalho foi um desafio ao qual me propus concluir.

Chegar ao fim não foi tarefa fácil e implicou muitas horas de trabalho, dificuldades e desespero. Contudo, todo trabalho só foi concluído diante dos esforços e muita fé em Deus.

Os caminhos foram difíceis, mas há sempre alguém que nos apoia e, muitas vezes com palavras, nos dá força.

Agradeço primeiramente a meu Deus que me deu forças e coragem.

A meu orientador Luiz Hermínio que me apoiou, perto e longe, nessa jornada inesquecível de saberes e aprendizados, ouvindo meus problemas e esclarecendo minhas dúvidas.

A professora Mônica Guedes que desde o início do curso apoiou e se fez presente em todas as ocasiões durante esses três anos e meio.

Aos professores que passaram e compartilharam suas inúmeras vivências e saberes que muito me enriqueceram como profissional e pessoa.

Ao amigo Erivaldo que acompanhou essa trajetória, fazendo parte dos grandes e maus momentos.

A meus pais Edith Lopes e Joaquim Ferreira que me educaram e ajudaram a me tornar quem sou.

Por último, porque os últimos são sempre os primeiros, agradeço do fundo do meu coração: aos meus filhos: Brenda, Pedro e Ítalo que me deram força e perseverança na caminhada. A meu marido Humberto que me apoiou na esperança de ver minha vitória. A minha nora Renata que me ajudou gentilmente no que possível. E ao meu afilhado Caleb, que colaborou muito, tornando possível essa realização.

A todos eles, dedico este trabalho.

A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais das crianças.

Vygotsky e Piaget

RESUMO

A proposta desse Trabalho de Conclusão de Curso é levar e introduzir o lúdico na realidade do cotidiano da Escola Noemi de Holanda Mariz na cidade de Sapé, estado da Paraíba, através de um projeto de intervenção com o objetivo de contribuir no processo de aprendizagem das crianças, sua educação e desenvolvimento social. Socializando, pois, saberes e conhecimentos com a presença dos jogos, brincadeiras e as presentes estratégias em sala de aula, levando a criança a brincar, aprendendo e vivendo a realidade prazerosa da brincadeira diante das atividades pedagógicas. Revelando-se um recurso útil no processo educativo, pois dessa maneira baseado nas pesquisas fundamentadas dos autores Piaget e Vygotsky, onde Piaget apresenta quatro estruturas básicas de jogos infantis, que vão sucedendo e aplicando-se nesta ordem: jogo de exercício, jogo simbólico/dramático, jogo de construção, jogo de regras. A acuidade de jogo de regras, é que quando a criança aprende a lidar com a limitação, no espaço, no tempo, no tipo de atividade válida, o valor do conteúdo de um jogo deve ser avaliado em relação ao estágio em que se encontra a criança, como a criança obtém conhecimento e pondera. Enquanto, Vygotsky, instituem uma relação restrita entre o jogo e aprendizagem conferindo uma grande importância. Para entender melhor essa importância é preciso lembrar algumas ideias de sua teoria no desenvolvimento cognitivo. A principal é que o desenvolvimento cognitivo deriva da interação entre a criança e as pessoas com quem manter contatos regulares. E colocando a realidade da escola aliada a universo prazeroso do lúdico junto as práticas no dia a dia das crianças, os resultados foram positivos em meio aos projetos desenvolvidos para reconstrução de uma escola nova e transformadora, produzindo efeitos transformando no ambiente escolar.

Palavras-Chaves: Lúdico, jogos, escola, brincar.

ABSTRACT

The proposal for this work of completion of course is to take and introduce ludic activities in the reality of the daily life of the Escola Noemi de Holanda Mariz located in the city of Sapé, Paraíba, Brazil. Through a project of intervention aimed at contributing to the learning process of children, their education and social development. Socializing, therefore, knowing and knowledge with the presence of games and the present strategies in the classroom, leading the kids to play, learning and living the pleasurable reality of the ludic in front of the pedagogical activities. Revealing a useful resource in the educational process, in this way based on the substantiated surveys of the authors Piaget and Vygotsky, where Piaget presents four basic structures of children's games, which succeed and applying in this order: Exercise game, Symbolic/dramatic game, construction game, rules game. The accuracy of the rules game is that when the child learns to act with the space and time and the valid activity type limitations, the value of the content of a game should be evaluated relative to the stage in which the child is found as the child gets knowledge and ponders. While Vygotsky establishing a restricted relationship between the games and learning conferring great importance. To better understand this importance, you must remember some ideas of your theory in cognitive development. The main thing is that cognitive development derives from the interaction between the kids and the people with whom they maintain as regular. And placing the reality of the school allied with the pleasurable universe of ludic together to the daily practices of children, the results were positive amid the projects developed for reconstruction of a new and transforming school, producing effects transforming into the school.

Keywords: ludic, games, school, play.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	1
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	3
3. O LÚDICO COMO RECURSO PEDAGÓGICO.....	5
3.1. Atividades propostas ao lúdico.....	6
3.2. O lúdico como suporte na aprendizagem na Escola Noemi de Holanda Mariz.	7
3.3. As práticas da proposta de construção dos conhecimentos do lúdico	7
3.4. Propostas prática de construção por meio de brincadeiras.....	10
4. A PROBLEMÁTICA DIANTE DOS MÉTODOS UTILIZADOS	15
4.1. A metodologia como base do trabalho	16
5. A IMPORTÂNCIA DAS AÇÕES LÚDICAS NA CONSTRUÇÃO DA AUTONOMIA... ..	18
5.1. Ações e contribuições do lúdico na sala de aula.....	19
5.2. Motivações, para a chave para as transformações	20
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	23
REFERÊNCIAS.....	26
APÊNDICE A.....	28

1. INTRODUÇÃO

O ser humano está sempre aprendendo coisas novas durante as fases de sua vida e pelo contato com seus semelhantes, revelando o domínio sobre o meio em que vive. A infância é a idade das brincadeiras e das fantasias que inspiram verdadeiras sensações de sonhos em construção.

Destacamos a ludicidade como fonte de desenvolvimento e aprendizagem que compreende as relações de ações e experiências vividas ao redor do mundo que a cerca. A pesquisa apresentada tem como tema a Importância do Lúdico que leva a incentivar os educadores a trabalhar as práticas lúdicas na sala de aula e desenvolver atividades que levou as crianças a buscarem um mundo novo que insira o aprender brincado.

Diante das observações na Escola Noemi de Holanda Mariz permitiu visivelmente destacar o problema, a falta da prática lúdica dentro da sala de aula diante as atividades.

O objetivo era estimular os educandos a priorizar a prática da ludicidade permitindo o desenvolvimento e aprendizagem do aluno.

O compromisso de assumir o lúdico como um importante recurso pedagógico levou a busca das etapas e pesquisas bibliográficas e abordagens de conteúdos que construiram o desenvolver de todo trabalho.

Atividades propostas ao lúdico como incentivo a priorizar a prática do lúdico.

O lúdico como suporte de aprendizagem na escola Noemi de Holanda Mariz, onde diante das ações a criança ampliará seus conhecimentos.

As propostas práticas de construção por meio de brincadeiras, jogos e atividades levando a criança explorar suas múltiplas linguagens.

A problemática diante dos métodos utilizados, será como contribuição para as atividades educativas.

A metodologia como base do trabalho, proporcionará desenvolvimento no processo de ensinar e aprender.

A importância das ações lúdicas na construção da autonomia, levará a criança a criar, transformar e construir por se só.

As ações e contribuições do lúdico na sala de aula proporcionará autoconhecimento na formação dos educandos e sua aprendizagem.

A motivação, para a chave para as transformações é colocar em práticas as metodologias e transformar o cotidiano das aulas ampliando a participação dos pais e aprendizagem através do lúdico.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A história do lúdico origina-se do latino ludus que significa brincar. Corbolan menciona o que entendemos ser de grande contribuição para as atividades e aprendizagem voltada para o lúdico como instrumento metodológico, formação dos professores para que mude suas práticas dentro da sala de aula.

O lúdico é a brincadeira, o jogo e as diversificadas ludicidades a serem desenvolvidas nesse projeto, onde torna-se mais interessante e atrativo. O histórico do contexto estabelece algo natural vivido por todos e é utilizado como um instrumento de recurso voltado para o caráter educativo, aprendizagem e desenvolvimento do indivíduo.

Na história antiga há relatos que ao desenvolver o ato de brincar, envolvia toda família. Os povos primitivos davam grande importância a educação física e liberdade para as crianças aproveitarem o exercício dos jogos naturais, influenciando assim a educação de suas crianças.

Platão, nos meados de 367. A.C., apontou a utilização dos jogos como importante aprendizado aonde as crianças pudessem se desenvolver. Afirmava ainda que meninos e meninas em seus primeiros anos de vida, praticassem juntos, atividades educativas através dos jogos.

Rabelais, no século XV, já proclamava que os ensinamentos deveriam ser através dos jogos, dizendo a todos que deveriam ensinar as crianças o gosto pela leitura, pelo desenho, pelos jogos de cartas e fichas que serviam para ensinar a aritmética e até mesmo a geometria.

Para Piaget (1976) e Vygotsky (1987), a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança.

Eles ainda colocam as formas de pensar e novos conhecimentos voltadas para questão da autonomia que é algo que o sujeito desenvolve através da formação de sua identidade partido sobre aspectos sociais, culturais ao qual está inserida.

Com base das opiniões dos autores é possível auxiliar na educação através do lúdico, contribuições para construção de uma escola nova aonde os educandos e educadores ampliem seus conhecimentos e sua aprendizagem. E que através de jogos, brincadeiras, participação da família na escola, e liberdade da autonomia

desenvolvida dentro da sala de aula, as crianças estabeleçam através do lúdico alcançar um grau de aprendizagem e felicidade satisfatória.

Mesmo que considerem as eventuais divergências de conceitos; o fato que não é mais possível desconsiderar o lúdico como recurso pedagógico que facilite a aprendizagem.

3. O LÚDICO COMO RECURSO PEDAGÓGICO

O lúdico representa infinitudes de brincadeiras, brinquedos e jogos criados pelo homem. A participação da criança na ludicidade proporciona verdadeiras descobertas de inteligência, adquirindo experiências e facilitando o relacionamento coletivo e dinâmico.

Através de diversas formas e com diferentes parceiros interagindo e recriando culturas, ampliam suas capacidades emocionais, motoras e cognitivas. Ao brincar, as crianças entram para um mundo mais repleto de sonhos e fantasias. Embora reconheçamos as diferenças conceituais entre jogar, brincadeiras e brincar, a aprendizagem é plena e real.

É importante incluí-las nas disciplinas e conteúdos onde as atividades representarão algo diferente, que desenvolva e ajude na construção de sua aprendizagem. Jogar é uma forma organizada de comportamento, nem sempre espontânea, com regras que determinam duração, intensidade e final das atividades. O resultado do jogo é importante para lembrar que tem sempre a vitória, o empate ou a derrota.

Os jogos e brincadeiras contemplam as práticas culturais no cotidiano das crianças, permitindo desenvolver suas habilidades e aprendizagens na sala de aula. Trabalham os sentimentos e emoções, preservando a essência do lúdico e conduzindo-o para uma nova realidade.

A realidade do admitir, querer, saber, decidir, demonstrar, brincar e jogar; refletem o desejo e a vontade de caminhar prosseguindo sempre em frente. Ao avaliar seu comportamento e aceitar as diferenças entre si, descobrirá culturas e vivenciará a diversidade.

Brincar é o desenvolvimento físico e mental de uma proposta criativa mais recreativa, com evolução definida, em que o final nem sempre está previsto. As regras são simples e flexíveis, que tem o objetivo da prática da atividade em si.

O lúdico é tudo aquilo que diverte e entretém, seja em forma de atividade ou de práticas que levem a criança a sorrir e brincar, sentindo-se livre.

Diante da realidade das práticas educacionais e ações concretizadas nas escolas voltadas para ludicidade, é incontestável concluir-se que o referido tema acompanha o trajeto da humanidade e revela-se um fino suporte para construção de escolas novas.

Criança e brincadeira fazem uma combinação perfeita, e é nesse sentido que pode-se afirmar que a ludicidade é o principal recurso usado na sala de aula. As atividades lúdicas contribuem e dão um novo sentido no cotidiano da criança, ao vivenciar participando das brincadeiras. É necessário que a escola seja um ponto de partida para fazer acontecer tais ações.

A exploração dessa prática articulada nas atividades lúdicas, conduz a uma porta aberta para as manifestações artísticas, onde a criança se permitirá acalmar-se, explorando o desconhecido e testando seus limites.

3.1 Atividades propostas ao lúdico

Essa relação entre o lúdico e as atividades, são muitas as contribuições para o processo educativo. Podemos contempla-las explorando-as e transformando o mundo imaginário da criança, nas experiências vividas na sua realidade.

Os jogos, blocos de encaixe, instrumentos musicais, aparelhos de subir, de dança, brincar com água ou de cozinhar, casa de boneca, casinha, pintura de desenhos, modelagem, contação de histórias, reconto de histórias e brincadeiras de roda são, dentre outros, brinquedos e brincadeiras que possibilitam à criança imaginar e criar.

As atividades como esportes, danças, lutas, ginástica, teatro, literatura, etc. ampliam a partir das brincadeiras e jogos as experiências para extensão direta da atividade lúdica das crianças. Esses propósitos são essenciais para que as crianças aprendam brincando e respeitando regras. E assim ela aprende a construir conhecimentos e descobrir o significado e o sentido da cooperação e da competição.

Diante das atividades propostas de coletividade e interação, a criança consegue explorar diferentes habilidades motoras, chegando a reconhecer valores como o respeito mútuo no divertido processo de aprendizagem. Outras atividades que possibilitam trabalhar o lúdico são a música e a dança. O interesse em buscar o significado da ludicidade entre os pequenos, é trabalhar os movimentos do corpo de uma forma que eles possam interagir e se divertir. É uma sucessão de sentimentos, expressões e sentidos que levam a criança descobrir o seu eu, desenvolvendo-se.

3.2 O lúdico como suporte na aprendizagem na Escola Noemi de Holanda Mariz.

Diante das observações, pesquisas e os trabalhos realizados durante os estágios na Escola Municipal Noemi de Holanda Mariz, foi possível desenvolver vários projetos voltados para ludicidade. A construção e esforços para ampliações das propostas, tornaram-se um compromisso com a escola e os sujeitos interessados envolvidos. O desenvolvimento das práticas de ação envolveu a vida dos professores, alunos e de toda escola.

A necessidade de desenvolver um trabalho escolar onde a tendência é indicar e conduzir propósitos adequados na formação da escola, é importante a participação do professor na organização dos trabalhos pedagógicos. É nessa busca constante por caminhos que, de certa forma, promoveu-se a melhoria da escola, surgindo a possibilidade de colocar o lúdico a frente como suporte e perspectiva para soluções através das brincadeiras.

No sentido ligado ao lúdico, possibilitou, pois, as crianças explorarem o corpo através das brincadeiras junto as suas experiências vividas nas atividades. A ludicidade diante das práticas e ações concretizadas na referida escola, revelou ser de grande aprendizagem diante dos jogos e brincadeiras, contribuindo para as disciplinas, conteúdos e atividades.

Além de descobrir o desconhecido brincando, a criança constrói através do lúdico, cenários que permitiram a motivação real do inventar acontecer. Foi nesse desafio que os conteúdos programados foram concluídos passo a passo, permitindo a aprendizagem e a interação das crianças nas atividades de um mundo de transformações.

3.3 As práticas da proposta de construção dos conhecimentos do lúdico

Diante de um trabalho planejado e construído a partir de pesquisas e observações, o desenvolver das ações, coloca em questão a realidade da criança com a descoberta da prática da ludicidade.

A partir dos conhecimentos e oportunidades de interação social da criança, fará a diferença no percurso do processo de atividades e métodos a serem trabalhados em sala de aula. Daí a participação do educador e educando na construção de situações de aprendizagens através das atividades lúdicas.

Nasce, pois, na criança a exploração da sua potencialidade na descoberta do seu espaço e o mundo. Nessa perspectiva, a elaboração e os procedimentos utilizados no uso do processo da construção, proporcionarão a realização de práticas lúdicas que priorizará unicamente a criança.

Os brinquedos, os jogos, as brincadeiras, a música, atividades em equipes, desafios e contestes, jogos pré-desportivos proporcionou a alegria e a valorização das crianças da Escola Noemi de Holanda Mariz. É nessa grande descoberta de sons, cores e movimentos, o objetivo maior foi de inserir a prática do lúdico nas disciplinas, onde as crianças aprendem com os conteúdos brincando socializando-se. E por meio de atividades abrilhantassem o mundo dos pequenos.

Com a proposta definida, os recursos metodológicos e ações pedagógicas desenvolvidas, pode-se sentir a importância das atividades lúdicas junto a instituição educacional. A cultura, os conhecimentos, a aprendizagem, a criação e autonomia manifestam-se através da tão sonhada possibilidade do valor educativo.

Grandes desafios são experimentados pelos educadores diante dos processos de aprendizagem, em relação as práticas das ações e atividades desenvolvidas na sala de aula.

Nesse sentido, buscam-se meios de reproduzir criando práticas que levem a criança experimentar sensações vivenciadas no seu cotidiano. De certa forma, reunir contextos que caracterizem o lúdico como principal enfoque no trabalho elaborado é reconhecer a descoberta de um novo educador, um novo educando e uma nova escola.

A cultura e a diversidade encontram-se presentes nessa jornada pedagógica, onde os sentimentos e as emoções conduzirão para uma nova realidade, preservando a essência do lúdico. Pode-se ver com evidências, depois da prática do lúdico, a escola com atitudes com a participação e integração de manifestações e ações constantes.

Brincadeira certa para cada ocasião, qual conteúdo está sendo aplicado, não fugindo do contexto mediante o objetivo a ser alcançado. E a certeza, diante das estratégias e atitudes positivas em relação ao hábito do lúdico nas práticas da escola, permite-se afirmar o uso desse recurso para aprendizagem.

Pode-se afirmar que ao inserir atividades diversas, despertará a curiosidade e interesse da criança, desenvolvendo, pois, sua capacidade de autonomia e a descoberta do seu autoconhecimento. É importante a preparação para o mundo,

onde haja possibilidades de internalização do real e proporcione conquistas e os transforme em futuros cidadãos.

Ao preparar o educando para o mundo, o educador consegue transformar as brincadeiras em práticas lúdicas, transformando as ações em atividades. Daí a afirmação do quanto a ludicidade revela-se ser um eixo de construção para a aprendizagem.

De modo geral, torna-se interessante os educadores acreditarem na prática do lúdico. Os futuros conhecimentos proporcionarão a formação dos educandos, permitindo desempenhos e disponibilidades da construção das ações propostas. Relativamente tudo o quando necessita de contribuições para a sua própria formação pessoal, encontrará nas brincadeiras e jogos.

A ampliação do universo lúdico é reconhecida como ponto de partida para prática e vivências na construção da aprendizagem. É importante e necessário a formação de cursos de licenciatura plena em pedagogia para professores de educação infantil.

Espera-se que possam conhecer os conteúdos necessários para assim colocarem em prática contribuindo no processo de conhecimentos, ensinamentos e aprendizagem das crianças. Ao enriquecer as aulas com jogos e brincadeiras, conduzindo-as para um mundo de experiências culturais e coletivas, certamente a atenção de ambas as conduzirão para o mundo da ludicidade.

Sua atenção de encontro aos espaços será aproveitada com aprendizagem dos conteúdos brincado, jogando e ampliando o universo lúdico proporcionados prazeres e descobertas, mas infelizmente é ignorada não só pelo professor, como também pelas escolas.

Essa viagem de estratégias, descobertas e perspectivas da Escola Noemi de Holanda Mariz, buscou acontecer nas crianças desinteressadas e despertar o interesse nas atividades e conteúdos, de maneira lúdica no repleto e vasto mundo de conhecimentos e saberes.

O ambiente de descontração possibilitou vários tipos de jogos e brincadeiras, onde os educandos despertaram para o processo adequado de desenvolvimentos, alcançando resultados diferentes.

A relação do educador e educando estabeleceu o despertar das ações, exatamente com o interesse e escolhas das atividades. Assim, a satisfação da movimentação dos trabalhos e os materiais oferecidos, elevou o grau de atividades

lúdicas. Não só as de movimento, mas também as dos trabalhos livres (desenhos, modelagem, pinturas e outros). Ao oferecer atividades diversificadas, o educando manifesta a busca pelo objetivo maior: o de aprender brincando.

3.4 Proposta prática de construção por meio de brincadeiras.

Ser educador é contar com todas as estratégias, proporcionando formas de encorajar e ampliar os caminhos percorridos no trajeto da educação. Para conseguir esse propósito é necessário navegar na formação continuada de encontro aos processos inovadores. Chegando a desenvolver habilidades que possam levar o educando a aprender com prazer e entusiasmo.

Nas constantes realizações dos procedimentos é necessário resgatar a autoconfiança e os valores dos educandos. Ter fé em si mesmo para um melhor desempenho de atividades. Sabemos que as brincadeiras e os jogos não se fazem na aprendizagem em si, mas é uma excelente atuação para abordar os conteúdos.

Há infinitudes de brincadeiras que contribuem efetivamente para a aprendizagem e permitem a compreensão e a transparência das emoções, até atingirem os momentos de ludicidade. A infância é o período em que as crianças precisam e necessitam brincar encontrando a si mesmo, para que aprendizagem os levem para a construção da idade adulta.

Os objetivos que se quer alcançar com as propostas práticas de brincadeiras, por meio da ludicidade são justamente: promover motivação, cognitivo, emoções, sentimentos e a aprendizagem. Desenvolver a capacidade de pensar, refletir, abstrair organizar, realizar e avaliar.

Nesse sentido, a seguir descreve-se algumas características do que pode ser desenvolvido com as brincadeiras e jogos para cada faixa etária. Segundo Tania Dias Queiros e João Luiz Martins.

Agacha–agacha

Objetivo: agilidade, atenção

Faixa etária sugerida: a partir de 4 anos.

Material: nenhum.

Um participante é escolhido como pegador. Os demais devem fugir, agachando para não serem pegos. Quando o pegador conseguir encostar em um participante não agachado, este tomará o seu lugar.

Alerta

Objetivos: agilidade, coordenação Visio motora, ritmo, pontaria.

Material: uma bola.

Faixa etária sugerida: a partir de 7 anos.

Todos ficam perto da criança que está com a bola.

A criança que está com a bola joga-a para o alto e deve dizer o nome do amiguinho que tem de pega-la rapidamente enquanto os outros saem correndo.

Quando a criança que foi chamada pegar a bola, fala bem alto. Alerta!

Ao ouvir a palavra alerta, todos param de correr e ficam imóveis.

A criança que está com a bola pode então dar três passos e tentar arremessa-las nas mãos do participante mais próximo.

Caso acerte, essa criança será a próxima a jogar a bola no ar. Caso erre, ela mesmo deverá jogar a bola e dizer o nome de outra criança.

Objetivo: essa atividade costuma ser realizada na piscina, na parte rasa, para facilitar a adaptação ao meio líquido, mais também é possível realiza-la em espaços abertos.

Animais e seus alimentos.

Objetivos: agilidade, atenção, prontidão.

Faixa etária sugerida: a partir de 6 anos.

Material: saquinho de areia, "o alimento".

Alunos separados em dois grupos A e B, cada participante do grupo A representando um determinado animal, que terá seu correspondente no grupo B, todos sentados em um grande círculo; no centro, o "alimento" (saquinho de areia).

O educando chamará um animal e os alunos que o representam. Emitindo o som onomatopeico deste, correrão para pegar o "alimento", quem chegar primeiro ganhará. Repetir até que todos os "animais" sejam chamados.

Bonecos de botões

Objetivos: atenção, concentração, volta a calma.

Faixa etária sugerida: a partir de 5 anos.

Material: nenhum.

Participantes em círculo, sentados. Um deles será o boneco que ficará no centro, imóvel, um outro será afastado, enquanto os demais combinam com o boneco qual será o botão (ponto do corpo) que deverá ser tocado, para que ele se movimente.

Pode-se combinar o número de tentativas para adivinhar, caso não consiga, dará a vez ao próximo participante.

Barquinha

Objetivos: atenção, concentração, desenvolvimento do vocabulário, prontidão.

Faixa etária sugerida: a partir dos 7 anos.

Material: um objeto pequeno e inquebrável.

Escolhe-se uma “carga”; flores por exemplo. A criança que estiver com a barquinha inicia a jogo lançando-a a um companheiro qualquer, dizendo: “Aí vai uma barquinha corregadinha de... quem recebeu a barquinha deverá completar a frase dizendo o nome de uma flor e, em seguida, entregar a barquinha de a outra criança, repetindo. “Aí vai uma barquinha corregadinha de...” podendo a criança escolhida responder “cravos”, e assim por diante. Quem errar ou demorar a responder imitar um animal, cabendo a vitória aos demais.

Corrida dos números

Objetivos: desenvolvimento cognitivo, descontração etc.

Faixa etária sugerida: a partir de 8 anos.

Material: cartões marcados, em quantidade igual a de crianças.

As crianças deverão ficar sentadas, em círculo, com um número na sua frente.

O educando dirá dois números e aquelas crianças que forem correspondentes aos números ditos irão se levantar, aquela que teve o seu número dito primeiro passará a ser perseguida pela outra, que tentará impedir de chegar ao local marcado como pique. Se a criança que estiver fugindo do conseguir chegar ao pique, ganhará um ponto, mais se for agarrada antes o ponto ficará com o pegador. Será vencedora a criança que tiver mais pontos ao final da brincadeira.

Varição: pode-se marcar os cartões com figuras geométricas, animais, cores etc.

Guerra dos números

Objetivos: coordenação, agilidade, raciocínio matemático, destreza manual, percepção espaciotemporal.

Faixa etária sugerida: A partir dos 9 anos.

Material: cartões impressos com números, ou cartas de baralhos.

Alunos em círculo, todos os cartões no centro voltados com os números para baixo.

Dois jogadores são indicados e começam virando um cartão cada, quem falar o resultado da soma dos números virados primeiro e corretamente fica com os cartões. O jogo continua seguindo a ordem do círculo. Ao final dos cartões, ganha quem estiver com mais cartões.

Pode-se modificar o grau de dificuldade á vontade, dependendo apenas da idade e do conhecimento dos educandos.

Podemos também fazer variações como, por exemplo:

Educando divididos em duas equipes, (equipe par e equipe ímpar), cartões no centro. Ao sinal do educador, a equipe que falar o resultado da soma dos números, ou subtração ou multiplicação, fica com os cartões. Ao final ganha a equipe que ficar com maiores números de cartões.

Jogo das letras

Objetivos: observações, percepção.

Faixa etária sugerida: a partir de 10 anos

Material: cartolina com letra do alfabeto, fita adesiva.

O educador inicialmente, desenhará as letras do alfabeto nas cartolinas cortadas, em quadrados.

Ele dividirá, as turmas em dois grupos (equipes A e B).

Cada jogador da equipe A ficará de costas para a coluna B, e ao sinal do educador, e por um período de tempo previamente fixado, tentarão formar o maior número de palavras possíveis com as letras das cartolinas.

O educador anotará, á parte, as palavras escritas pelos jogadores do grupo B e, posteriormente, os jogadores da equipe A, terão também a mesma oportunidade.

Vencerá a equipe que fizer maior número de palavras.

Variações: este jogo também poderá ser feito individualmente com o educador escrevendo na lousa várias letras e os jogadores escrevendo as palavras, cada um em folha de papel.

Seguir sombras

Objetivo: localização espaciotemporal.

Faixa etária sugerida: a partir de 3 anos.

Material: nenhum.

Educando em pares, um deles tenta seguir o outro pisando na sombra do colega. A brincadeira deve ser feita em local aberto, em um dia ensolarado.

Quem será?

Objetivos: integração e trabalho em grupo, além de desenvolver a criatividade.

Faixa etária sugerida: a partir de 12 anos.

Material: um lençol.

Dividir os participantes em dois grupos, um deles permanece no local, o outro sairá do local e escondidos disfarçarão um de seus integrantes com o lençol, usando a criatividade, inclusive podendo trocar os tênis, levantar a barra da calça, ou outro artifício.

Quando o educador chamar, esse participante disfarçado virá para o centro tentará descobrir quem é, podendo fazer até três perguntas, que será respondida somente com sim ou não, com gestos de não ou de cabeça.

Caso não acertem, troca-se a equipe. Ganhará a equipe que descobrir mais vezes o educando disfarçado.

Diante dessas múltiplas propostas de ludicidade, o educador tem o apoio para motivação, ao estímulo para desenvolver a aprendizagem e o prazer quando se gosta de ensinar.

4. A PROBLEMÁTICA DIANTE DOS MÉTODOS UTILIZADOS

Observar e desenvolver práticas investigativas na Escola Municipal Noemi de Holanda Mariz, permitiu enxergar os problemas existentes naquela instituição. Diante das problemáticas, foi necessário desenvolver um trabalho adequado com propósito de conduzir práticas e ações voltadas para a ludicidade.

Foram as principais problemáticas:

- A falta da presença dos pais nas reuniões da escola.
- A falta da prática do lúdico.
- Dificuldade na aprendizagem do alfabeto.

Diante desta situação, a colaboração de toda escola tornou-se um meio de engajar o compromisso com ações e práticas que permitia a construção de uma escola justa e valorizada. Para as realizações de como resolver os problemas, foi discutido propostas que vieram assegurar as ampliações de ações que se tornaram estratégias.

Deu-se início a um processo de intervenção com projetos que envolveram pais, professores, alunos e toda o corpo escolar. Em uma realidade em que o objetivo que se quis alcançar foi de transformar a escola resgatando o interesse, o prazer e a presença dos pais na escola. No cotidiano das escolas na sala de aula, o professor vivencia experiências que se possibilitou conhecer os alunos na diversidade com o social e a cultura de cada um.

As experiências vividas, conseguiu oferecer possibilidades de a criança brincar, dando o direito, por meio de atividades desenvolvidas, dela sentir-se explorar o corpo. Nessa perspectiva, as atividades e ações colocadas em prática com a participação de toda turma, transformou o espaço escolar no espaço agradável. De forma que as brincadeiras e jogos permitiram alcançar sucesso em sala de aula.

Dessa forma, a realidade do estudo tornou-se a construção das práticas de atividades mais profissionais, completando com a atuação das disciplinas, conteúdos, objetivos e métodos a serem desenvolvidos em sala de aula. Nas ações com as atividades, tornou-se visível a falta de participação dos alunos e o nível de concordância diante dos questionamentos feitos pela professora.

O trabalho árduo e incansável necessariamente permitiu a essência do lúdico nas atividades do conteúdo, transformando o desejo das crianças de estudar e aprender.

4.1 A metodologia como base do trabalho.

As experiências adquiridas através das práticas nas atividades e ações, determinaram o processo de construção dos métodos que foram usados na Escola Municipal Noemi de Holanda Mariz. As metodologias aplicadas tinham como objetivo transformar o cotidiano das aulas, ampliar a participação dos pais e a aprendizagem sobre o alfabeto, através de:

- Leituras coletivas.
- Dinâmicas.
- Textos informativos.
- Aulas explicativas.
- Palestras.
- Roda de conversa.
- Leituras compartilhadas.
- Leituras dialogadas.
- Atividades escritas.
- Bingo dos números.
- Bingo de letras.
- Pinturas, recortes e colagem.
- Atividades na folha.
- Atividades na lousa.
- Trabalhos em grupo.
- Atividades de jogos.
- Canto e dança.
- Participação de pais e alunos em atividades.
- Uso de tintas e pincel.
- Desenhos.
- Músicas
- Contação de histórias.

Nessa concepção pode-se refletir do quanto os métodos, usados no processo da aprendizagem são importantes para a construção do ensinar e aprender. Do quanto os jogos e as brincadeiras associadas aos conteúdos valorizam o significado da aprendizagem. De quanto a ludicidade pode reverter os problemas, solucionando-os.

Com os avanços dos métodos utilizados nos contextos das aulas, é garantido a sustentação de valores morais. Onde o educando aprende a analisar o seu papel na vida e na sociedade. De certa forma, através das experiências vividas e do envolvimento com escola foi possível instituir a metodologia do lúdico.

A fantástica relação com o mundo dos educandos, onde a sua realidade foi o ponto de partida para as atividades desenvolvidas, preenchendo os seus mundos de sonhos.

Uma conversa simples com as crianças e a observação delas brincando no recreio na escola, pode ampliar ainda mais o universo lúdico. Levando a organização das ideias práticas e ações para o desenvolvimento dos métodos.

É a partir das convivências no cotidiano da escola, o ponto de partida foi de trocar a simplicidade das brincadeiras por outras mais complexas como a dança, os jogos incluídos nos conteúdos aplicados, dando um suporte maior a metodologia para aprendizagem.

E a proposta coletiva conseguiu fazer atuar com qualidade nas atividades lúdicas, por meio dos métodos, onde as crianças desenvolveram suas habilidades construindo no seu cotidiano um mundo novo. Vários elementos influenciaram para uma construção de práticas educativas: as observações, as pesquisas, as orientações, a atuação e a metodologia.

Diante do processo de determinação nas escolhas dos jogos e brincadeiras, a qualidade do ensino aprendizagem proporcionou entre os educandos experiências culturais colocando a exemplos a comunicação entre eles e si mesmo. Os métodos aplicados e a autonomia dos trabalhos pedagógicos planejados, a ideia sem dúvidas reforçou a prática transformadora da escola.

A percepção de compreender, participar, proceder e ampliar através da construção dos conhecimentos lúdicos, transformou-se em desafios as metodologias, pois é ela que integra os princípios das atividades pedagógicas.

5. A IMPORTÂNCIA DAS AÇÕES LÚDICAS NA CONSTRUÇÃO DA AUTONOMIA.

Em base as informações obtidas durante as pesquisas realizadas na referente escola, pode-se então de uma certa forma analisar determinados critérios e intervir no processo de decisões.

Na possibilidade de construir algo diferente em que os cidadãos participem e integrem-se satisfazendo-se, foi necessário a colaboração de todos: gestor, educadores, educandos e pais. De certa forma, é preciso reunir-se e discutir as questões que levantaram as hipóteses de resoluções para estratégias junto as ações no ambiente escolar.

Foi nesse proposito que o trabalho permitiu observações, pesquisas, conversas, perguntas e respostas e infinidades de encontros. Onde diante das investigações que objetivavam o incentivo para as práticas voltadas exclusivamente para ludicidade, tornou-se uma responsabilidade educativa aliada a percepção da educação.

As participações e interações nas abordagens dos assuntos tratados desenvolveu uma atividade dialogante e o passo a passo para os trabalhos das ações. Na procura de visões da escola, e entender o que a mesma apresenta, se é transmissiva ou construtiva, eleva-se então compreender as representações da escola na perspectiva dos avanços que se espera alcançar.

Ajudou também a compreender as representações da escola e as perspectivas dos educandos em relação aos jogos e brincadeiras. Portanto, primordial a partilha de responsabilidade nos momentos seguintes, foi fundamental para o sucesso educativo e a integração plena da criança na escola e na sociedade.

Daí surgiram o incentivo a uma educação participativa, partindo de possíveis colaboradores. Embora a participação seja sentida como necessária. É por isso a importância na formulação das práticas e ações nas atividades, organizado estratégias para o envolvimento apropriado da realidade local.

Nesse sentido a disponibilidade das ações, tornou-se um caminho para as construções, motivando na produção oral da criança, escrita e ajudando no seu próprio conhecimento. E diante da clareza das ações, associada pois a prática das brincadeiras como suporte a aprendizagem, foi colocado o desafio da execução na prática educativa.

Diante das possibilidades, as crianças no seu cotidiano poderão lançar suas vontades próprias, construindo conhecimentos diante de suas possibilidades. É na certeza da ação positiva das ações do processo da autonomia, se faz presente nas práticas e atividades criadas diante das situações, onde as crianças puderam desenvolver seus conhecimentos.

Através do processo lúdico, as crianças se revelaram criando, refletido e tomando decisões no seu cotidiano. Segundo o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (RCNEI, 1998, p. 22):

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, pode se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação.

5.1. Motivações, para a chave para as transformações.

Os conceitos para os estudos da instituição e a participação da vida da escola, ajudou nas realizações das práticas trazendo subsídios para uma formação integral e construtiva dos educandos. Os principais caminhos percorridos, tornou a motivação o ponto de partida para a realidade diversificada dos sujeitos envolvidos, colocando-os diante da partilha educativa aliada a percepção.

A motivação requer retoques que geram reflexões de aprendizagens, pensamentos, movimentos de ações e criatividade. Ter motivos para querer, é tomar partido exercendo as práticas, tentando experimentar as mudanças que ocorrerá no mundo dentro de cada um no cotidiano. É nessa perspectiva que a exploração do lúdico, jogos, brincadeiras, o brincar, ocupa o espaço para com o corpo, trazendo movimentos nos espaços criados pelos educandos para construção de conhecimentos e do mundo.

Com a atuação das informações obtidas diante as pesquisas de campo, a motivação deu sentido as mudanças de transformações, levando as crianças e brincadeiras que representam gestos e movimentos associados ao processo da ludicidade. Utilizando, pois, as motivações como base para uma construção de

conhecimentos e saberes, foi desenvolvido durante as ações, as brincadeiras como práticas corporais que vivenciando movimentos e gestos, transformou a vida no dia a dia das crianças na escola.

Contudo, as ações exploradas tiveram sentido nos gestos, movimentos com o corpo na dança, uso de bolas, mímicas, contação de histórias e músicas e reconto de história. Considerando a incontornável importância da motivação da participação dos processos para as práticas pedagógicas, pode-se identificar os interesses das relações da criança com o mundo e a si próprio.

Com o desenvolvimento do trabalho e as investigações, os espaços ofereceram as crianças o querer fazer, exercendo criatividade, tomadas de decisões e participações nas ações. Tornando a motivação a descoberta para as realizações das oportunidades de interações, exploração e saberes para sua aprendizagem.

Valorizar as oportunidades de interações nas brincadeiras e privilégios das crianças nas suas experiências cotidianas. Onde sua interação com o mundo físico e social, garantirá uma jornada que lhes levará rumo as explorações e descobertas, dando tempo para viverem sua infância.

5.2 Ações e contribuições do lúdico na sala de aula.

Considerando as maneiras pelas quais meninas e meninos aprendem, bem como; participando, explorando, convivem brincando, comunicando e conhecendo-se os costumes, crenças e as tradições de seus grupos a que pertencem.

Dentro pois, da instituição que estuda não é diferente. O processo de conhecimentos acontece passo a passo no cotidiano da escola e de suas interações práticas na sala de aula. Tentando meios para desenvolver conteúdos e atividades práticas para a socialização da realidade dos educandos, reuniu caminhos para formação integral de cada indivíduo.

O trabalho conjunto consciente de suas realidades para construção de desempenho e manifestações de sua aprendizagem, concebeu ações que promoveu subsídios para o acompanhamento de avaliações do trabalho com as crianças no que se refere ao que foi aqui exposto.

As seguintes práticas contribuíram necessariamente para uma construção de interesses do desenvolvimento, sensibilidade em relação aos sentimentos,

aprendizagem e a relação direta com o lúdico. Os projetos de intervenção, de certo modo foi a forma encontrada para resoluções dos problemas existentes na instituição de ensino.

- As atividades que representam o verdadeiro sentido do lúdico, trabalhadas nas disciplinas e conteúdos construindo a aprendizagem.
- Palestra que ajudou e assegurou o ponto de partida para conscientização e o entendimento de temas abordados no momento das ações.
- As dinâmicas que descontraíram e divertiram os participantes efetivamente, construindo conhecimentos entre si e o mundo.
- A dança, que os levou-os diretamente de encontro as relações afetivas, através dos sentimentos, emoções, manifestando o respeito uns pelos outros ocupando o espaço com o corpo.
- Brincadeiras, que os levaram a realizar jogos brincado, levando-os a criar situações descobrindo a importância das regras.

As ações desenvolvidas no cotidiano da escola envolveram quantidades, medidas, dimensões, tempos, espaços, comparações e explicações. Colocando a participação das crianças nos caminhos para as transformações.

A exploração de um amplo repertório de gestos, movimentos com o corpo, mostrou até que ponto poderiam atingir. Cada um com os seus limites e determinações, mesmo aqueles que possuem algum tipo de deficiência desenvolveu altas habilidades.

As brincadeiras usadas como práticas corporais e realizações de jogos voltados para aprendizagem, desinibiu e construiu trocas de saberes compartilhados.

Ações dos jogos com números e letras dentro da caixa, todas as crianças cantando uma música e ao parar a canção, quem ficar com a caixa vai abrir e tirar e responder. Caso não responder pagará uma prenda.

As dinâmicas com músicas, onde as crianças dançando exercitam o corpo de acordo com a música, realizando coreografias. Brincando com o corpo e a mente se descobriram.

A organização da fila representados com placas nas mãos com números de 1 a 10, chamou a atenção para a dança e o canto da música Mariana conta. As

oficinas de recorte e colagem dos números escritos, gravuras e quantidades. Levo-os para um mundo de algo especial que prometia mudanças.

Os desenhos com nomes escritos na lousa com letras faltando, foi um convite as crianças a mostrarem suas habilidades diante das atividades propostas. O jogo da amarelinha com números e letras conseguiu promover a participação e a coletividade de todos na brincadeira.

O bingo de letras com a leitura oral das mesmas levou-os a aprender a lidar com conceitos e ordens de chamadas. A roda de conversa teve resultados satisfatórios da aprendizagem e no processo educativo. Os sorteios e lembranças marcou os momentos finais das ações, possibilitando interação física e social, formando um cordão de construção positiva.

Diante das ações desenvolvidas e concretização, continua a busca educativa da ludicidade a ser priorizada nas escolas com brincadeiras como um recurso essencial na sala de aula

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

É importante através das brincadeiras e todo um processo de planejamento de atividades, a criança ter o direito de brincar. É fundamental desse assegurado comportamento ser reconhecido nas escolas e especialmente na sala de aula.

O trabalho colaborativo introduziu fatos atribuídos ao cotidiano e experiências vividas pelas crianças, através da cultura e de suas realidades. Visa-se uma concepção do brincar como algo verdadeiro e coadjuvante, que transporta o educando a sentir-se livre mais que precisa da orientação do adulto.

O lúdico como sendo um importante recurso na construção da aprendizagem, precisa caminhar junto com a criança, numa relação de atitudes auxiliando na percepção dos conhecimentos. Ao brincar, a interação entre aluno e aluno, alunado e educador se faz um elo de atuações de interação recíprocas com trocas de experiências de conhecimentos prévios.

Os jogos e brincadeiras e todas infinidades de articulações provenientes do referindo recurso, diverte e facilita a preparação das atividades para aprendizagem. Por isso é fundamental que o educador estimule o ato de brincar socializando a criança na construção de seus conhecimentos e da sua auto-estima.

Os desafios são muitos para essa formação de aprendizado, mais a preparação forma particularmente cada criança criando oportunidades e preparando-os para transformarem-se cidadãos, enfrentando desafios e enxergando um mundo melhor.

O papel do educador diante desse processo é trabalhar junto a criança, criando situações em que ela se expresse, reflita e chegue a tomar decisões próprias. É um grande desafio a possibilidade dessa construção. Sabe-se que é difícil mais não é possível.

As atividades e práticas de ações, representaram a realização de uma perspectiva ligada ao verdadeiro sentido voltado para a ludicidade. Possibilitando, pois, construir satisfações e desejos, através dos jogos e brincadeiras

As crianças foram se constituindo diante das atividades, formando seu próprio modo de agir, sentir e pensar diante da interação com outras. Ao participar ativamente, elas ampliaram os seus conhecimentos sobre a linguagem textual, oral e escrita. Demonstrando através das leituras o seu desenvolvimento por meio das múltiplas linguagens.

As ações transporão as elaborações de produções das linguagens artísticas facilitando o desempenho dos educandos com suas práticas. Nesse sentido, com as ações formuladas concretizadas, os objetivos foram alcançados diante de um trabalho que desde o início se requer responsabilidades e criatividade.

Objetivos alcançados:

- As ações puderam conseqüentemente trazer de volta a imagem de uma escola transformadora através dos projetos de intervenção na construção da ludicidade.
- A construção positiva no modelo de interação e vivências participativas da sociedade e na cidadania.
- A participação dos pais na convivência e cotidiano dos filhos na escola.
- A participação ativa das crianças nas brincadeiras propostas.
- A interação no desenvolvimento das atividades na aprendizagem.
- O respeito mútuo diante da cultura e a diversidade.
- Aprenderam no processo educativo, na roda de conversa: ouvir e falar. Quando um fala, todos escutam.

E na construção de ações estabelecidas entre a teoria e a prática, foi visível os objetivos desejados serem alcançados. As crianças entraram em contato com os jogos, as brincadeiras, as dinâmicas, as histórias infantis, interagindo um com o outro atualizando seus conhecimentos.

Seria importante os educadores ampliar o trabalho dos temas em sala de aula para a construção da aprendizagem, na perspectiva de resultados satisfatórios e indispensáveis. A aprendizagem é considerada um processo ativo no cotidiano do educando, nas articulações entre o educador e o educando.

Nessa relação constante do cotidiano e vivências entre os sujeitos interessados, o educador deve ter o propósito de se colocar no papel de mediador, assumindo e estimulando essa construção de aprendizagem. Dessa forma, com o propósito de levar o educando a sentir prazer em aprender, conecta-los na direção de se entregar e jogar-se no alienado mundo do lúdico, evitará que sejam menos consumidores só de conteúdo. E sim de aprendizagem e de conhecimentos.

Nesse sentido, a probabilidade de estabelecer esse processo diante do cotidiano das crianças será favorável no uso das relações, participações e construção da aprendizagem. A escola, exerce a função de inserir propostas educativas, incentivando na participação do educando, para experimentarem por meio das atividades lúdicas, o brincar a alegria o divertimento, a motivação, consolidado a aprendizagem.

Ao defende a proposta do recurso pedagógico pautada na ludicidade, inserir-se o desenvolvimento e contribuição ao cognitivo, intelectual, afetivo, físico e emocional da criança. De um certo modo, é preciso que os educadores promovam brincadeiras e atividades que levem as crianças a viajarem para um mundo de sonhos e fantasias, possibilitando a socialização com a sua própria realidade.

Essas ações puderam construir imagens positivas diante da realidade da referida instituição. Onde a interação, a colaboração, as brincadeiras, os jogos, as dinâmicas, as atividades escritas e oral, o canto, a dança, colaboraram na reconstrução de uma nova e conceituada escola.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>

BACHELARD, Gaston. **A epistemologia**. Lisboa: Edições 70, 1990.

BARROS, Surya Aarovich pombo de. **Ciências sociais na educação infantil**. In: BRENNAND, Edna Gusmão e Góes; ROSST, Silvio José (org) **Trilhas do aprendente**. João Pessoa, PB: UEPB, 2010.

BORBA, Ângela Meyer; GOULART, Cecília. As diversas expressões e o desenvolvimento da criança na escola. In: BEAUCHAMP, Jeanete; pagel, Sandra Denise; Nascimento, Apicelia Ribeiro do (org). **Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília, DF; FNDE, Estação Gráfica, 2006.

BRASIL. **Documento preliminar para construção da base nacional comum curricular da educação infantil**. Disponível em <basenacionalcomum.mec.gov.br>

_____. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil (RCNEI)** Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília, DF. 1998.

CRAIDY, Carmem Maria; KAERCHER, Gládis Elise P. da Silva (Org.). **Educação Infantil: Pra que te quero?** Artmed. Porto Alegre, RS, 2001.

FRANÇA, Magna; BEZERRA, Maura Costa (orgs.). **Política Educacional: gestão e qualidade do ensino**. Liber livro. Brasília, DF, 2009.

HERMIDA, J. F. **Educação Infantil e Ludicidade: Experiências no Agreste Paraibano**. 1a. ed. João Pessoa, PB: Editora Universitária da UFPB, 2013.

LIMA, Maria Socorro Lucena; PIMENTA, Selma Garrido. **ESTÁGIO E DOCÊNCIA: DIFERENTES CONCEPÇÕES** in **Revista Poiesis Pedagógica** - Revista do PPGEDUC - Universidade Federal de Goiás - Regional Catalão - Programa de Pós-Graduação em Educação – Catalão, GO. V. 3, n. 3 e 4, 2006.

LUCK, Heloisa, **Liderança em Gestão Escolar** (Serie cadernos de gestão; 4). Petropolis, RJ. Ed. Vozes, 2010.

MOURA, C. C.; ABBEUSEN, P. F.; TORZILLO, R. D. G.; **O brincar e desenvolvimento da criança na educação infantil**. Universidade Federal da Bahia. Salvador, BA, 2002.

MOYLES, Janet R. **Só brincar? O papel do brincar na Educação Infantil**. Artmed. Porto Alegre, RS, 2002.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. **Base nacional comum e avaliação nacional da educação infantil; desafios para formação docente**. 2015.

PIAGET, Jean. **Psicologia e pedagogia**. Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

QUEIROZ, Tania Dias; MARTINS, João Luiz. **Pedagogia Lúdica: Jogos e Brincadeiras de A a Z**. Ed. Rideel. São Paulo, SP, 2009.

SOUZA, Ângelo Ricardo de Souza. **EXPLORANDO E CONSTRUINDO UM CONCEITO DE GESTÃO ESCOLAR DEMOCRÁTICA** in **Educação em Revista**, vol.25 no.3 Belo Horizonte, MG, Dec. 2009.

UEPB. PEDAGOGIA: OFICINA EDUCAÇÃO INFANTIL in **Seminário Acadêmico do PARFOR: Compartilhando conhecimentos e práticas docentes**. 2016.

VIGOSTSKY, Lev Semenovich. **Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar**. In:

VIGOTSKY, Lev Semenovich; Luria, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Alexis N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. Tradução de Maria da Penha Villalobos. 2. Ed. São Paulo: ícone, 1988. 103- 117.

APÊNDICES

ANEXO A – FOTOS

Figura 1 – Escola



Fonte: Acervo pessoal

Figura 2 – Acolhimento do Projeto de Ação



Fonte: Acervo pessoal

Figura 3 – Aniversário do Seu Alfabeto



Fonte: Acervo pessoal

Figura 4 – Leitura de Histórias Infantis



Fonte: Acervo pessoal

Figura 5 – Brincadeira do grilo



Fonte: Acervo pessoal

Figura 6 – Experiência com água



Fonte: Acervo pessoal

Figura 7 – Experiência com água



Fonte: Acervo pessoal

Figura 8 – Atividade sobre o meio-ambiente



Fonte: Acervo pessoal

Figura 9 – Brincadeira: passa e repassa



Fonte: Acervo pessoal

Figura 10 – Dança: Mariana



Fonte: Acervo pessoal

Figura 11 – Brincadeira de roda



Fonte: Acervo pessoal

Figura 12 – Dinâmica: passe a caixa



Fonte: Acervo pessoal

Figura 13 – Dança: Abecedário da Xuxa



Fonte: Acervo pessoal

Figura 14 – Dança: Abecedário da Xuxa



Fonte: Acervo pessoal

Figura 15 – Jogo: acerte a letra



Fonte: Acervo pessoal

Figura 16 – Brincadeira: dentro e fora



Fonte: Acervo pessoal

Figura 17 – Reunião com os pais



Fonte: Acervo pessoal

Figura 10 – Reunião com os pais



Fonte: Acervo pessoal