



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA - UEPB
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO E ASSUNTOS COMUNITÁRIOS
CENTRO DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
COORDENAÇÃO DO CURSO DE PEDAGOGIA

**A INTERVENÇÃO DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL NUMA
PERSPECTIVA PEDAGÓGICA**

ORIENTANDA: JULIANA NUNES DA SILVA

GUARABIRA – PB

2018

JULIANA NUNES DA SILVA

**A INTERVENÇÃO DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL NUMA PERSPECTIVA
PEDAGÓGICA**

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia do Centro de Humanidades da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB – Campus III, em cumprimento aos requisitos necessários para a obtenção de grau de Licenciado em Pedagogia.

**ORIENTADOR: Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de
Oliveira
Universidade Estadual da Paraíba**

GUARABIRA – PB

2018

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.

S586i Silva, Juliana Nunes da.
A intervenção do lúdico na educação infantil numa perspectiva pedagógica [manuscrito] : / Juliana Nunes da Silva. - 2018.
52 p. : il. colorido.
Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2018.
"Orientação : Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira, Coordenação do Curso de Pedagogia - CH."
1. Ensino Infantil . 2. Lúdico. 3. Maternal. 4. Jogos e brincadeiras.

21. ed. CDD 371.337

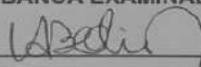
JULIANA NUNES DA SILVA

A INTERVENÇÃO DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL NUMA PERSPECTIVA
PEDAGÓGICA

Monografia apresentada ao Curso de
Licenciatura Plena em Pedagogia do Centro de
Humanidades da Universidade Estadual da
Paraíba – UEPB – Campus III, em
cumprimento aos requisitos necessários para a
obtenção de grau de Licenciado em Pedagogia.

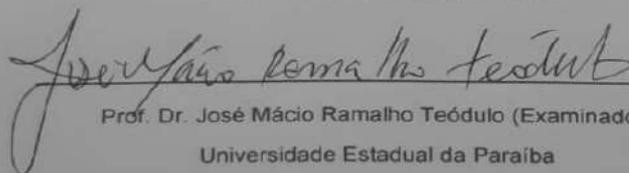
Aprovada em 06/06/2018

BANCA EXAMINADORA



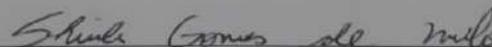
Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira (Orientador)

Universidade Estadual da Paraíba



Prof. Dr. José Mácio Ramalho Teódulo (Examinador)

Universidade Estadual da Paraíba



Prof.ª Ms. Sheila Gomes de Melo (Examinadora)
Universidade Estadual da Paraíba

GUARABIRA – PB
2018

DEDICATÓRIA

A minha filha Maria Júlia da Silva Rocha que durante esses últimos 3 anos de curso tem sido minha força e incentivo maior a continuar.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, que me deu muita paciência e sabedoria para poder continuar nessa caminhada chamada graduação. Dando-me forças para estudar e vir à universidade após longos dias de trabalho. Em segundo lugar, a minha família, em especial a minha mãe que esteve sempre presente ao meu lado me dando total apoio até quando muitos diziam que não devia continuar a estudar.

Meus Sinceros agradecimentos à professora Larissa que me acolheu de braços abertos durante o período em que apliquei esse projeto em sua turma de maternal, e ao meu orientador Professor-Doutor Vital Araújo Barbosa de Oliveira que me orientou e incentivou dando-me a atenção necessária para a conclusão deste estudo e durante todo o decorrer do projeto se fez presente auxiliando – me sempre que preciso.

Ao professor doutor José Mácio Ramalho Teódulo e a professora mestre Sheila Gomes de Melo que participaram da banca examinadora.

Minha eterna e amorosa gratidão, as minhas amigas (Adriana Miguel, Ana Paula Guedes, Marília Rodrigues, Michely Pereira e Thays Dantas) que sempre estiveram ao meu lado durante essa jornada e durante todas as noites nesses quase seis anos de curso. Agradeço também aos meus “anjinhos” do maternal II que se fizeram inesquecível e estarão sempre em meu coração.

SUMÁRIO

1.0 - INTRODUÇÃO.....	9
2.0 FUNDAMENTAÇÃO TEORICA.....	11
2.1 A INFÂNCIA E O BRINCAR NO DECORRER DA HISTÓRIA.....	11
2.2 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	14
2.3 CONCEITUANDO O JOGO.....	16
2.4 A IMPORTANCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS.....	17
2.5 OS JOGOS COMO FACILITADOR NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	20
3.0 ASPECTOS METODOLOGICOS	21
3.1 TIPO DE PESQUISA.....	21
3.2 UNIVERSO DA PESQUISA.....	21
3.3 IDENTIFICAÇÃO DAS AÇÕES DESENVOLVIDAS.....	22
3.4 DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS.....	23
3.5 MÉTODOS UTILIZADOS NO PROJETO.....	24
4.0 OS MOMENTOS	26
5.0- RESULTADOS E DISCUSSÕES FINAIS.....	30.
6.0 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	47
7.0 – REFERÊNCIAS	48

RESUMO

O presente estudo, vinculado ao projeto denominado de mesmo nome “a intervenção do lúdico na educação infantil numa perspectiva pedagógica”, teve como objetivo incentivar a utilização do lúdico, brincadeiras e jogos na educação infantil numa turma de maternal II auxiliando na aprendizagem de conceitos básicos e valores comuns. Para tanto foi escolhida uma turma de Maternal II da Rede Municipal de Educação da cidade de Sapé-PB. O interesse pelo tema surgiu devido a experiências vivenciadas no estágio, em que foi notado que a utilização do lúdico em sala de aula principalmente em creche tem um papel muito significativo. O presente projeto é de caráter e de abordagem qualitativa. O tema é fundamentado em autores como: Piaget, Kishimoto, Vygotsky, Paulo Freire, entre outros, que defendem o uso da ludicidade como método de ensino, e que, compete ao professor estimular em seus alunos a criatividade, o desenvolvimento motor, assim como a curiosidade, motivando-os de forma que o aprendizado seja mais significativo e concreto.

Palavras- chave: Ensino Infantil, lúdico, maternal, jogos e brincadeiras.

ABSTRACT

The present study, linked to the project called by the same name "the intervention of the ludic one in the education of children in a pedagogical perspective", had as objective to encourage the use of the ludic, games and games in the infantile education in a class of maternal II assisting in the learning of basic concepts and common values. For this, a class of Maternal II of the Municipal Education Network of the city of Sapé-PB was chosen. The interest for the theme arose due to experiences lived in the stage, in which it was noticed that the use of the ludic in the classroom mainly in day care plays a very significant role. This project is of character and qualitative approach. The theme is based on authors such as: Piaget, Kishimoto, Vygotsky, Paulo Freire, among others, who defend the use of playfulness as a teaching method, and that it is the teacher's duty to encourage creativity, motor development, the curiosity, motivating them so that the learning is more significant and concrete.

Keywords: Children's education, ludic, maternal, games and games.

1.0 – INTRODUÇÃO

Sabemos a grande importância que a teoria e a prática têm em andarem juntas, seus objetivos se interligam causando assim ricas experiências para o professor e um grande valor para os educandos principalmente dos primeiros anos de escola, pois serão com eles que os mesmos irão se desenvolver cognitivamente e de forma “sadia” para seu processo de ensino-aprendizagem.

Os anos iniciais da educação infantil são de suma importância, pois é através deles que a criança terá seu primeiro contato com professor, com as vogais e números e tem como finalidade o desenvolvimento da criança até os seus seis anos de idade, em seus aspectos físicos, psicológicos, intelectual e social.

O presente projeto a intervenção do lúdico na educação infantil numa perspectiva pedagógica teve início no ano de 2017 no CREI Flavina Malheiros da Silva que está sobre a gestão de Mahele Santos e encontra se localizado na cidade de Sapé na Paraíba.

O CREI atende por volta de 150 crianças sendo que 80% das crianças que frequentam fazem parte do bairro onde o crei está inserido e os outros 20% são de bairros arredores, o bairro onde o crei está inserido pode ser considerado como um bairro carente aonde a maioria dos moradores não dispõem de uma renda fixa, sendo que 90% são dependentes de programas do governo federal e municipal aonde 30% das casas localizadas no bairro foram doação da prefeitura.

Muitas das crianças que frequentam o crei encontram lá um ambiente algumas vezes muito mais acolhedor do que nas suas casas, pois muitas delas veem de uma família desestruturada onde o pai está preso ou já faleceu sendo assim criados apenas pela mãe ou pelos avós.

Numa primeira visita ao CREI foi escolhida a sala que seria a turma alvo do projeto, sendo selecionada a turma do maternal 2 ministrada pela professora Larissa Fernandes com ajuda da monitora Géssica composta por 9 alunos que frequentam diariamente num período integral.

O projeto tem buscado levar a ludicidade para dentro da sala de aula tornando assim o aprendizado das crianças muito atrativo e dinâmico para elas, pois como elas são muito pequenas (a faixa etária vai de 3 a 4 anos) se distraem muito fácil e perdem o foco da atividade.

O projeto até o momento tem se focado mais em trabalhar as disciplinas de português e matemática com as crianças ao mesmo que atua no desenvolvimento psico motor das mesmas. Ao longo dos encontros que acontecem duas vezes durante a semana, venho trabalhando com jogos e brincadeiras lúdicas e atividades que despertem a criatividade da criança e estimulem a sua imaginação, até momento já trabalhamos com diversas atividades entre elas o círculo matemático, o cartão para o dia dos pais, a confecção do curupira e a familiarização com as letras do alfabeto. Desde que o projeto se iniciou venho buscando trabalhar sempre em comum acordo com a professora da sala, pois ela conhece seus alunos muito melhor que eu e pôde assim demonstrar quais as principais dificuldades da sua turma.

Os objetivos propostos nesse trabalho foram de promover o contato e conhecimento das mais diversas áreas e disciplinas trabalhadas durante os primeiros anos da alfabetização propiciando a aprendizagem de conceitos básicos da matemática, língua portuguesa entre outras disciplinas, através de atividades lúdicas utilizando materiais comuns, desenvolver as habilidades motoras da criança através de atividades e confecção de jogos didáticos e a utilização dos mais diversos jogos e brincadeiras no processo de desenvolvimento psicomotor da criança.

Os objetivos alcançados foram aprendizagem de conceitos matemáticos pelas crianças na confecção e utilização de jogos matemáticos; aprendizagem da língua portuguesa através de atividades lúdicas, utilização e confecção de jogos educativos na aprendizagem, desenvolvimento motor e social através de confecção de jogos e brincadeiras interativas, ótimo desenvolvimento motor, social, intelectual e psicológico, capacidade de reconhecimento e escrita do próprio nome, aprendizagem significativas das vogais e contagem até 10.

2.0 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 A INFÂNCIA E A EDUCAÇÃO NO DECORRER DA HISTÓRIA

Na sociedade medieval o sentimento de infância era pouco valorizado. No entanto isso não significava que as crianças fossem rejeitadas ou eram abandonadas porém não significava também que existisse uma grande afeição pelas mesmas.

AZEVEDO afirma:

[...] Quando ainda muito pequena e frágil, não podia ainda misturar-se à vida dos adultos, mas tão logo começasse a andar sozinha e a desempenhar pequenas tarefas, a criança se confundia com os adultos. (AZEVEDO, 1999, p.34-35).

Na comunidade medieval devido ao auto numero de mortalidade infantil muitos pais e/ou responsáveis evitavam criar fortes laços afetivos com as crianças ao menos ate completarem oito anos de idade pois se a criança sobrevivesse ate aquela idade a sua morte precoce passava – se a ser mais improvável, apartir desse momento então a criança assumia um papel de “adulto” perante a comunidade em que estava inserida, passando ate a usar roupas adultizadas e a ter tarefas diárias como qualquer outro membro familiar. A respeito disso AZEVEDO destaca:

Por não haver condições de saúde, como também de higiene que procurassem prosperar a infância, a mortalidade infantil era vista como algo bastante comum, natural e a criança por sua vez, tida como „engraçadinha”, não saindo do anonimato até que superasse a fase de risco (AZEVEDO, 1999).

A escolarização infantil surgiu apartir do século XVII com o objetivo de alterar o processo infantil de busca pelo conhecimento e a escola assume então o papel de educar, retirando assim em parte essa função e contato do adulto. Nesse momento então entra a igreja pois ela assume o papel de “educar” a criança, corrigido – a ao ponto em ela tenha bons modos perante a sociedade e livrando – a de seus pecados ate aquele momento.

AZEVEDO destaca que

A escola dos tempos modernos tornou-se um meio de isolar cada vez mais a criança do mundo dos adultos durante um período de formação moral e intelectual e adestrá-la sob regime disciplinar rigoroso e autoritário." (Azevedo 1999, p.36)

No período da Revolução Industrial surge a necessidade da criação de pré-escolas (instituições de cunho meramente assistencialista). Estas tinham por única função, cuidar e orientar os filhos dos trabalhadores enquanto esses estivessem a desempenhar suas funções nas fabricas.

Por serem privadas de certos cuidados, estas crianças eram obrigadas a receber uma educação compensatória, enfatizando a necessidade de preencher as lacunas deixadas pelos familiares." (AZEVEDO, 1999).

Nesse período a educação passava – se a ser unicamente uma forma de treinamento para o futuro que esperava essas crianças, não se tinha preocupação alguma com conteúdos ou métodos de ensino, a única função era cuidar e educar socialmente essas crianças.

A educação pré-escolar começou a ser reconhecida como necessária tanto na Europa quanto nos Estados Unidos durante a depressão de 30. Seu principal objetivo era o de garantir emprego a professores, enfermeiros e outros profissionais e, simultaneamente, fornecer nutrição, proteção e um ambiente saudável e emocionalmente estável para crianças carentes de dois a cinco anos de idade (KRAMER, 1992, p.26).

Somente por volta do século XX, através de pesquisadores como Piaget, Freud e Vygotsky, estes ligados à Psicologia do Desenvolvimento e às teorias psicanalíticas e de aprendizagem, procurou-se buscar o real significado de educação, assim como compreender de que forma acontecia o aprendizado

tendo como objetivo de estudo a evolução por meio da linguagem e a interação nos primeiros anos de vida.

Hoje em dia comparado a alguns séculos atrás percebe – se uma significativa evolução quando trata – se de educação e cuidados as crianças porém percebe – se que a educação ainda esta no estado compensatório que teve inicio no século XIX com os estudiosos Pestalozzi, Montessori e McMillan, período esse em que a escola era vista como uma maneira de superar a miséria e a negligencia das famílias, porém alguns séculos depois esse tipo de educação ainda é bastante presente no Brasil por meio de cuidados essenciais como alimentação, saúde e higiene, a escola que muitas vezes deixa de lado seu papel de educadora para tomar para si a função de compensar as ausências e necessidades fundamentais existentes no seio familiar daquela criança.

Como foi possível notar a cada passagem histórica a criança e a educação foram tratadas de diferentes formas, em um período a criança e a educação passavam despercebidas, em outro período a educação passou a ser assistencialista e assim por diante, desde a redentora de pecados infantis ate a compensatória, esses tipos de educação davam – se desde o período de creche ate educação fundamental.

Atualmente existe um embate aonde de um lado, está o valor da disciplina e do conhecimento a ser transmitido pela escola tendo o professor como o único detentor do conhecimento (educação bancaria) ; e, de outro lado, a ideia de que o conhecimento é construído e conseqüentemente ninguém ensina nada a ninguém de forma definitiva; é importante a constatação de que essas correntes de pensamento não se excluem, uma vez que nos dias atuais é necessário conciliar o valor do conhecimento ao valor do engajamento dos alunos uma vez que todos tem acesso as informações e diversas vezes essas informações podem ou não serem verdadeiras.

2.2 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A ludicidade é uma necessidade de toda criança e não pode ser limitada unicamente como diversão, o desenvolvimento da criança numa visão lúdica facilita a aprendizagem, o desenvolvimento motor, psico, social e cultural colaborando assim para uma boa saúde mental e até mesmo física.

O RCNEI (BRASIL, 1998, p. 58) destaca a importância de se valorizar atividades lúdicas na Educação Infantil, visto que “as crianças podem incorporar em suas brincadeiras conhecimentos que foram construindo ao longo da vida”. Ainda no RCNEI o brinquedo é entendido como

componentes ativos do processo educacional que refletem a concepção de educação assumida pela instituição. Constituem-se em poderosos auxiliares da aprendizagem. Sua presença desponta como um dos indicadores importantes para a definição de práticas educativas de qualidade em instituição de educação infantil. (BRASIL, 1998, p.67. v. 1).

No entanto ainda se observa o preconceito ao se falar sobre o brincar como instrumento de aprendizagem, tem – se a ilusão que a criança só aprende os assuntos escolares se for da maneira mais tradicional com lápis e papel e sentadas em fileiras umas atrás das outras.

Porém é brincando que a criança começa a se relacionar com outras pessoas que ela desenvolve seu cognitivo, expressa seus sentimentos, desenvolve melhor o que ela vem aprendendo no dia a dia, desenvolve melhor sua sensibilidade e sociabilidade e exercita muitas vezes sem perceber os assuntos didáticos que aprendeu na escola.

Segundo Velasco (1996, p. 78):

brincando a criança desenvolve suas capacidades físicas, verbais ou intelectuais. Quando a criança não brinca, ela deixa de estimular, e até mesmo de desenvolver as capacidades inatas podendo vir a ser um adulto inseguro, medroso e agressivo. Já quando brinca a vontade tem maiores possibilidades de se tornar um adulto equilibrado, consciente e afetuoso.

O lúdico é de grande importância para as crianças na educação, sem distinções de idade ou classe social, pois auxiliam na aprendizagem dos alunos assim como a interação e convívio social entre eles e a sociedade ao seu redor e as atividades lúdicas, sejam elas confecções de jogos didáticos, sejam elas brincadeiras educativas, devem constar no contexto pedagógico da escola dado que a interação entre elas irá melhorar sua criatividade e sociabilidade.

De acordo com Piaget (2003), o caráter educativo do brincar é visto como uma atividade formativa, que pressupõe o desenvolvimento integral do sujeito quer seja, na sua capacidade física, intelectual e moral, como também a constituição da individualidade, a formação do caráter e da personalidade de cada um.

OLIVEIRA (2000, p. 26), citando Vygotsky afirma que o desenvolvimento das crianças se dá de fora para dentro, ou seja, a criança é cópia do meio externo e as características individuais dependem da interação do ser humano com o meio físico e social, ou seja, a criança aprende através de interações e observação de outras crianças e principalmente adultos.

Todavia, na brincadeira, os objetos perdem sua força determinadora sobre o comportamento da criança, que começa a poder agir independentemente daquilo que ela vê, pois a ação, numa situação imaginária, ensina a criança a dirigir seu comportamento não somente pela percepção imediata dos objetos ou pela situação que a afeta de imediato, mas também pelo significado dessa situação. (VYGOTSKY, 1984, p. 110).

Ou seja, quando a criança começa a brincar ela tem domínio sobre o objeto e começa a agir sobre o brinquedo.

Desse modo é possível observar que as brincadeiras e jogos não são apenas recreações ou passatempos, é muito mais do que isso, eles são uma das formas de comunicação e interação da criança, consigo mesma, com as outras e com a sociedade ao seu redor. E cabe aos adultos estimular a criança com músicas, sons de objetos, animais e mostrando elementos com cores, cheiros e texturas. O ato de se brincar com a criança favorece a descoberta e incentiva a curiosidade dela.

2.3 CONCEITUANDO JOGOS E BRINCADEIRAS

Segundo Huizinga (2001), o jogo para criança não é igual ao jogo para adulto, pois é preciso compreender que para a criança trata-se de um momento em que, em geral, ocorre aprendizagem no entanto para o adulto, é apenas recreação. O jogo para os adultos não tem o mesmo significado enquanto que, para as crianças, o mesmo tem grande importância, pois é através dele que a criança pode perceber que a brincadeira é uma maneira de se aprender os mais diversos assuntos. Kishimoto (1998) ressalta que o jogo, os brinquedos e as brincadeiras são termos que terminam se misturando. As diversas brincadeiras e jogos, sejam eles os jogos de faz de conta, didáticos, lógicos, cognitivos, sensório motores, coletivos, dentre outros mostram as multiplicidades das categorias de jogos e que todos estimulam as mais diversas áreas do cérebro e corpo da criança, trazendo a ela uma qualitativa saúde mental e física.

O jogo é uma atividade lúdica que contribui para o desenvolvimento da criatividade da criança tanto na criação como também na execução. Os jogos são importantes, pois envolvem regras como ocupação do espaço e a percepção do lugar, assim como controle das emoções e obediência a regras.

Kishimoto (2003, p. 15) afirma:

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

A criança não nasce sabendo brincar, ela precisa aprender, por meio das intervenções com outras crianças e adultos. (KISHIMOTO, 2010, pg. 01).

A fase da educação infantil é um dos mais importantes para a introdução de jogos e brincadeiras, pois irá desenvolver na criança a autonomia, o poder de expressar sentimentos e conhecer a si como aos outros ao seu redor.

Outro fator de extrema importância na hora do brincar é a mediação de um adulto, a interação com a professora se faz importante, pois a criança diante as regras de cada jogo ou brincadeira aprende a lidar e enfrentar conflitos que venham a surgir, desenvolvendo assim melhor sua maturidade e aceitação diante situações que não lhe sejam favoráveis.

Os jogos e as brincadeiras são uma importante fonte de felicidade infantil que se fundamentam no exercício da liberdade e, por isso, representam a conquista de quem pode sonhar, sentir, decidir, r, aventurar e agir, com disposição e entusiasmo para superar os desafios da brincadeira, recriando ao mesmo tempo, o lugar e os objetos.

Brincar é colocar a imaginação e a criatividade em ação. É brincando que a criança se apropria da realidade, criando um ambiente de aprendizagem em que possam expressar, de modo simbólico, suas fantasias, desejos, medos, sentimentos, sexualidade e agressividade.

Os jogos e as brincadeiras ajudam as crianças a vivenciarem regras preestabelecidas. Durante os jogos elas aprendem a esperar a sua vez e também a ganhar e perder. E com isso, incentivam a auto avaliação da criança, que poderá constatar por si mesma os avanços que é capaz de realizar, fortalecendo assim sua autoestima e criatividade.

2.4 A IMPORTANCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS

A criança em toda a sua infância se depara com muitos jogos e brincadeiras direcionadas a ela. São atividades e instrumentos lúdicos que permitem a criança se descobrir enquanto um ser em desenvolvimento. O jogo por sua vez trabalha na criança seu poder de imaginação, segundo STORNIOLO:

A relação entre o jogo e o desenvolvimento cognitivo na criança deve também procurar-se na relação entre o jogo e a atividade combinatória do cérebro, a essência da criatividade. Uma das questões mais importantes da psicologia e da pedagogia infantil diz respeito à criatividade das crianças, ao seu desenvolvimento e à importância do trabalho criador para a evolução e maturação da criança. Os processos de criação são observáveis sobretudo nos jogos da criança, porque neles a criança representa e produz muito mais do que aquilo que viu. (STORNILO, 2016, p. 14).

A brincadeira por sua vez vai além, a criança desenvolve não apenas o senso imaginário como também seu poder criativo e de normas a serem seguidas.

De acordo com Mukhina (apud STORNILO, 2016) a brincadeira possui três características: a imaginação, a imitação e a regra. Elas estão presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis, tanto nas tradicionais, naquelas de faz-de-conta, como ainda nas que exigem regras. Podem aparecer também no desenho, como atividade lúdica.

Já segundo Vygotsky (apud, STORNILO, 2016) aponta que a brincadeira é realizada em um cenário psicológico segundo o qual a criança se sente segura e criativa para agir, para expressar as suas ideias, bem como se encontra disposta a modificá-las no caso de o ambiente lhe fornecer melhores alternativas. É por meio dos jogos e brincadeiras que a criança desenvolve sua liberdade de expressão, assim como sua criatividade e autonomia. Pois é na interação com outras crianças e brinquedos que elas vão construindo seus conhecimentos.

Para Vygotsky, a criança que está inserida na sociedade é um produto do contexto cultural, facilitando assim a exploração da sua imaginação, memória e registro de suas experiências.

Vygotsky (1989, p. 109) afirma que: é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos.

O jogo como estratégia de ensino e de aprendizagem em sala de aula tem como objetivo favorecer a criança no desenvolvimento do conhecimento, proporcionando a vivência de situações reais ou imaginárias, propondo assim a

criança desafios e instigando-a a procurar soluções para as situações que se apresentam durante o jogo, levando-a a raciocinar, trocar ideias e tomar decisões.

Além disso, o jogo enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança, também ensina, sem que ela perceba, hábitos fundamentais ao seu crescimento, como persistência, raciocínio, companheirismo, curiosidade, sociabilidade entre outros.

Dessa forma, o brincar e o jogar, na Educação Infantil, devem ser visto como uma estratégia utilizada pelo educador e deve privilegiar o ensino dos conteúdos da realidade, tendo o brincar um lugar de destaque no planejamento pedagógico.

Trabalhar os jogos e brincadeiras na educação infantil com uma perspectiva pedagógica permite a criança aprender de maneira divertida e prazerosa, provocando dessa forma uma aprendizagem cheia de significados e que fará toda a diferença em sala de aula, onde a mesma terá mais facilidade em memorizar certos conteúdos e trabalhará não apenas a memorização mas também a socialização, afetividade e coordenação motora da criança. Quando o brincar faz parte da rotina em sala de aula apenas para divertir a criança, apesar de o professor não trabalhar didaticamente aquele jogo ou brincadeira, de forma indireta aqueles instrumentos permitem desenvolver na criança o seu senso imaginário, crítico e motor. Então se o professor for além desse pensamento de que os jogos e brincadeiras servem apenas para diversão, sua práxis em consonância com esses recursos irá possibilitar descobertas significativas e que produzirão resultados satisfatórios em sala de aula com seus alunos. O professor é o agente transformador em sua sala de aula, pois será através do mesmo que a criança irá compreender o meio que a cerca por meio de sua metodologia de ensino. Daí surge a necessidade de que o educador conheça a realidade de seus alunos, faça planos de aulas de acordo com a necessidade da turma, enquanto crianças de 0 a 5 anos, deve-se preocupar em proporcionar uma aprendizagem rica em ludicidade, pois sabemos que a criança aprende brincando, contribuindo dessa forma em fornecer um ensino de qualidade com uma aprendizagem prazerosa para os mesmos.

Sendo assim no dia a dia da profissão de educador temos que ter a predisposição e a capacidade de relacionar a teoria estudada durante anos com a prática. Não podemos exercer uma profissão de qualidade utilizando apenas um ou outro, pois a teoria sem prática vira verbalismo e a prática sem teoria vira ativismo (FREIRE, 1996). Como educadores devemos unir os dois aspectos e proporcionar uma práxis que seria a teoria unida a prática de uma forma única e qualitativa.

2.5 OS JOGOS COMO FACILITADOR NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Sabemos que os jogos e brincadeiras são vistos pela criança como instrumentos de prazer, que lhes dá a liberdade de poder sonhar, criar situações, decidir questões a sua altura, enfim, a criança ao brincar e jogar, se descobre. Através da brincadeira a criança internaliza a realidade, criando um universo de aprendizados onde são capazes de se expressar de forma simbólica sua criatividade, fantasias, medos, sentimentos, enfim, a criança irá proporcionar a ela situações que serão capazes de trazer descobertas a si mesma como um ser em constante construção. Segundo OLIVEIRA (2010, p.163) o jogo simbólico ou de faz de conta, particularmente, é ferramenta para a criação da fantasia, necessária a leituras não convencionais do mundo. Abre caminho para a autonomia, a criatividade, a exploração de significados e sentidos. Atua também sobre a capacidade da criança de imaginar e de representar, articulada com outras formas de expressão. Ao serem aplicados em sala de aula como um recurso didático, o jogo e o brincar possibilita desenvolver na criança capacidades antes não exploradas de maneira lúdica e divertida para a criança, pois o brincar de acordo com

RAMOS, RIBEIRO e SANTOS (apud RODRIGUES, 2013) Brincar ajuda as crianças no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, as crianças formam conceitos, relacionam ideias, estabelecem relações lógicas, desenvolvem a expressão oral e corporal, reforçam habilidades sociais, reduzem a agressividade, integram-se na sociedade e constroem seu próprio conhecimento.

4.0 ASPECTOS METODOLOGICOS

No presente trabalho vem sendo trabalhada a importância da ludicidade em sala de aula, para uma melhor compreensão dos assuntos trabalhados e da aprendizagem das crianças.

4.1 TIPO DE PESQUISA

O tipo de pesquisa optada foi a pesquisa do gênero qualitativo. O gênero qualitativo é uma escolha que abriga correntes de pesquisa muito diferentes. Bogdan e Biklen (1994), citam cinco características da pesquisa qualitativa: 1) O ambiente natural é a principal fonte direta dos dados e o investigador é o instrumento principal; 2) Elas são descritivas, ou seja, o investigador procura perceber com que frequência determinado fenômeno acontece, buscando não interferir; 3) Os investigadores preocupam-se mais com o processo do que os resultados; 4) Os investigadores procuram analisar os dados de forma indutiva; 5) O significado é essencial na abordagem qualitativa. No gênero qualitativo o pesquisador é primordial para a realização da pesquisa, ele tem como objetivo observar e compreender os fenômenos ocorrentes como um todo e não tem o direito de se levar por preconceitos ou sentimentos muito menos por aparências.

4.2 UNIVERSO DA PESQUISA

O projeto foi realizado no centro de referência em educação infantil (CREI) Flavina Malheiros da Silva localizado no Bairro do Santa Marina, Sapé – Paraíba com Alunos do maternal II do CREI Flavina Malheiros da Silva.

A comunidade em que o centro de referência em educação infantil (CREI) está inserido é considerada uma comunidade humilde e de baixa renda, aonde grande parte da população ali inserida tem como renda única programas do governo federal e municipal, muitas das crianças atendidas pelo crei são vem dessa comunidade situada ao redor da creche.



(Figura 01. Mostra a frente do CREI. SILVA,2018)

Como é possível notar na figura 01 o CREI tem uma entrada bastante colorida e chamativa.

4.3 IDENTIFICAÇÃO DAS AÇÕES DESENVOLVIDAS

As Atividades tiveram início em Maio de 2017, o projeto atendeu entre 11 e 15 crianças. Num primeiro momento foi realizada uma caracterização básica do crei e da turma alvo, durante o processo de observação e aplicação das atividades foi notado que grande dos alunos tem interesse em aprender porém como são de uma comunidade que passa por dificuldades econômicas, sociais e educacionais eles são bem carentes de atenção, sendo assim qualquer novidade ou pessoa diferente eles logo se distraem e buscam chamar atenção. Foram desenvolvidas atividades simples e ao mesmo tempo atrativas e didáticas com as crianças, como por exemplo trabalhar as letras iniciais dos nomes de cada um e os numerais, também foram confeccionados jogos em sala de aula com o auxílio dos alunos promovendo assim a participação e desenvolvimento motor de cada um e ao mesmo tempo a socialização entre eles.

4.4 DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

Tabela 01: Atividades descritas. Fonte: SILVA,2018.

ATIVIDADE	OBJETIVO
Caracterização do Crei e escolha da sala a ser aplicada a extensão.	Promover o conhecimento do projeto pela gestão do crei e obter assim a permissão para aplica – lo.
Observação da rotina na sala.	Compreender o nível de aprendizagem de cada aluno.
Utilização da sala de multimídia do Crei para exibição de filme.	Interligar algumas situações, animais e cenários com as palavras trabalhadas em sala.
Utilização de massinhas de modelar para cobrir as letras iniciais dos nomes de cada educando.	Aprender as letras do alfabeto associando ao próprio nome.
Confecção de círculo matemático pelos alunos com auxílio da monitora da extensão.	Exercitar o conhecimento das quantidades correlacionado com os números.
Confecção de cartão pelos próprios alunos para o dia dos pais.	Trabalhar o sentido cognitivo motor da criança através de atividades básicas como cortar e colar por exemplo.
Pintura da centopeia dos dedinhos pelas crianças.	Trabalhar o sentido motor e aprimorar o sentido visual e ainda trabalhar as cores num modo

	gramático.
Confecção do curupira na semana do folclore.	Desenvolver a coordenação motora através da pintura, colagem etc. ou seja confecção do personagem curupira.
Atividade prática de interação entre os alunos utilizando jogos e brincadeiras do “passado”.	A atividade teve como objetivo estimular o contato físico entre eles e a interação assim como o conhecer de novas brincadeiras, de outros costumes.
Atividade de reforço utilizando pintura a dedo.	Estimular o desenvolvimento motor e a criatividade dos alunos.
Utilização de alfabeto em peças de madeira.	Promover a construção do próprio nome e formação de pequenas palavras.
Confecção do palhacinho de pano.	Estimular o desenvolvimento motor através de atividades como cortar, colar e pintar.

Na tabela 01 é possível notar todas as atividades aplicadas com os alunos durante os encontros.

4.5 MÉTODOS UTILIZADOS NO PROJETO

Nas atividades desenvolvidas, promovemos a exibição de filme para posteriormente trabalhamos os conceitos, palavras e itens naturais percebidos

durante o filme pelas crianças. Foram utilizadas massas de modelar para trabalhar o alfabeto de uma maneira lúdica, pois a criança aprende brincando, socializando, aprende os conceitos que levará para toda a vida nos momentos mais simples da vida. Confeccionamos jogos que associam o número a quantidade para assim reforçar um conhecimento já pertencente ao educando e assim fixá-lo – o melhor em sua memória. Também trabalhamos o senso motor dos alunos através do corte e colagem de itens para a confecção de um cartão de comemoração ao dia dos pais. Na semana seguinte tivemos a confecção da centopeia dos dedinhos aonde os alunos utilizaram os próprios dedos como pincel para pintar a centopeia numérica, trabalhando desta forma a matemática e as noções de quantidade de uma forma lúdica. Trabalhamos a interação entre as crianças e o conhecimento de diferentes costumes com brincadeiras do “passado”, também tivemos o reforço as vogais já aprendidas por eles durante o ano através de atividades utilizando a pintura a dedo e por último tivemos a confecção de um palhaço de pano.

4.0 OS MOMENTOS

Num primeiro momento para realização do projeto foi realizada uma caracterização do CREI (Centro de referência em educação infantil) foram observadas quantas salas tinham e qual a faixa etária de cada turma assim como quais suas maiores dificuldades e qual o “nível” de aprendizagem em que cada turma se encontrava.

Num segundo momento foi realizada uma exibição de um filme em desenho animado para promover assim uma apresentação da turma ao projeto e a monitora e ao mesmo tempo ter a possibilidade de avaliar os conhecimentos das crianças dessa turma, logo no dia seguinte do projeto fomos para a parte prática do projeto em si, as crianças realizar uma atividade para reconhecimento das letras do alfabeto em particular as letras pertencentes ao nome de cada aluno, atividade esta realizada com massa de modelar e logo após colocada para exibição em sala.

Na semana seguinte aconteceu à confecção do círculo matemático pelas crianças, dessa forma podemos trabalhar a matemática de uma forma lúdica e brincando e ao mesmo tempo ainda desenvolvendo as habilidades motoras de cada crianças através de movimentos como cortar, pintar e colar. Logo em seguida utilizamos o círculo para resolver uma atividade de participação relacionada à associação dos números à suas quantidades.

Na aula seguinte como era semana dos pais no domingo os alunos confeccionaram um cartão para seus pais, muito simples, mas personalizado por cada um com muito empenho, nessa aula foi possível notar o desenvolvimento social de cada um e o espírito de companheirismo ao dividir os materiais e tentar ensinar o coleguinha a fazer um cartão bem colorido, nesta atividade foi notório o desenvolvimento tanto motor quanto social de cada aluno.

A atividade da centopeia dos dedinhos consistia basicamente de cada aluno os números descritos na folha e assim pintar com o dedo a quantidade correspondente, uma forma muito simples mas muito eficaz de trabalhar

quantidade com as crianças pois eles fazem a atividade brincando e no final atingem o objetivo da atividade de uma forma mais “leve”. Segundo (Piaget, 1967) o jogo como exercício preparatório desenvolve nas crianças suas percepções, sua inteligência e seus instintos sociais. Por meio de uma atividade lúdica, a criança assimila ou interpreta a realidade. Na semana seguinte como toda a creche estava a trabalhar o mês do folclore foi resolvido em conjunto com a professora da sala a confecção do curupira pelos alunos, dessa forma eles pintaram a metade de uma garrafa pet e logo em seguida fizemos moldes dos pés de cada aluno em papelão e logo após cada um colou as partes correspondentes do corpo do personagem trabalhado, nessa aula podemos trabalhar os sentidos da criança, assim com o seu desenvolvimento motor e imaginação.

Nas quatro semanas seguintes o CREI encontrava – se com déficit de cuidadores e me foi pedido que assumisse temporariamente tal função como trabalho voluntário, sem fins lucrativos, com o objetivo de auxiliar a professora responsável pela sala na parte de controle dos alunos e cuidados como higiene e alimentação, assim como substituí-la nos casos em que eram precisos a sua ausência. Nesse período em que desempenhei tal função foi possível notar mais nitidamente o desempenho de cada aluno com o passar dos dias e semanas, como eles melhoraram na escrita e até nas relações entre si, pois eram sempre cobrados a exercitarem os bons costumes e o respeito aos colegas tanto de turma quanto funcionários e alunos de outras turmas.

Com o passar dos dias a intimidade e confiança dos alunos comigo aumentava cada vez mais, tendo ocasiões em que era comum ouvir relatos do cotidiano de casa de alguns deles, como por exemplo, situações de violência doméstica entre seus pais presenciadas pelas crianças, situação essa que a criança expressa numa conversa tranquilamente. Assim como a confiança do aluno por nós educadores o deixa mais a vontade em contar o que ele vê em casa também o deixa a vontade em expressar seus sentimentos, como o caso de uma aluna que enquanto escovava os dentes, se virou para mim e disse “Tia eu te amo, queria que tu ficasses aqui pra sempre”, em momentos assim é notável a ingenuidade e a pureza que existe nas crianças e o quanto elas precisam de carinho e atenção, e se não recebem em casa elas procuram essa

atenção na escola, e apenas em simples gestos de carinho que for demonstrado a elas terá grande significado.

Ao passar essas quatro semanas no auxílio retorno ao meu dever original com uma atividade prática de interação entre os alunos utilizando jogos e brincadeiras do “passado”, pois os alunos hoje como nativos digitais, o mais comum entre eles são brincadeiras relacionadas à tecnologia, eles pouco sabem sobre brincadeiras da época de seus pais e professores. Levei os alunos para um campinho de grama que existe ao lado sala e fomos fazer o reconhecimento de algumas brincadeiras antigas e novas para eles pois eles não têm contato com elas. Foram realizadas brincadeiras de cabra cega, pega pega, pega congela, passa bola e pega bandeira. A atividade teve como objetivo estimular o contato físico entre eles e a interação assim como o conhecer de novas brincadeiras, de outros costumes.

Na semana seguinte realizei a primeira atividade de duas que utilizam pintura a dedo, a primeira atividade contemplou as vogais “A” e “E”, vogais essas que estavam em fase de reforço, ou seja eles já sabiam quais eram e estavam revisando para uma melhor absorção, a escolha da pintura a dedo teve um por que, pois ela estimula a coordenação motora da criança. No encontro seguinte realizei a segunda parte das atividades com pintura a dedo ainda reforçando vogais, nessa semana em questão foi trabalhada unicamente a vogal “E” aonde eles teriam que identificar o objeto que iniciasse seu nome com a vogal “E” e pinta – ló com o dedo.

Nas semanas seguintes foi pedido que trabalhássemos a construção dos nomes de cada um com letras em cubos de madeira e os momentos fossem focados na leitura e na escrita de seus nomes, pois como se aproximava do final do ano letivo as crianças têm que saber ao menos contar até cinco, conhecer as vogais e principalmente saber escrever seus nomes, então nas duas semanas seguintes focamos, eu e a professora, na escrita dos nomes dos alunos assim como em revisão de vogais.

Na semana da criança, o Crei realizou durante toda a semana atividades temáticas relacionadas às crianças, tendo elas como principal público alvo, sendo assim não foi possível a realização de atividades a parte durante toda

essa semana, porém devido ao número de funcionários está escasso no Crei devido a um corte no orçamento municipal, chegando ao ponto em que a merendeira teve assumir papel de cuidadora, me voluntariei novamente para desempenhar o papel de cuidadora auxiliando em diversas áreas na instituição, desde organização da festinha das crianças como cuidados de higiene e alimentação, pois alguns alunos se recusam a comer sozinhos. Durante os auxílios com muito esforço e auxílio da professora foi possível a confecção junto às crianças de uma palhacinho em tecido Tnt e emborrachado. Deu muito trabalho, pois ficava difícil controlar os alunos e auxiliá-los na confecção mas o resultado ficou lindo.

Durantes os encontros seguintes me foi pedido que continuasse nos cuidados aos alunos até o fim das atividades letivas que seriam na segunda semana de Dezembro, alguns dias a professora precisou se ausentar para tratar de problemas de saúde, então com o auxílio da secretaria do Crei passamos alguns filmes educativos para as crianças e sempre reforçando conceitos que eles já conheciam, tanto didáticos, educativos quanto de valores e respeito.

5.0 RESULTADOS E DISCURSÕES

Ainda ao meio do projeto foi possível notar uma contribuição significativa perante o alunado, alguns não sabiam contar até cinco ainda ao começo do projeto e nem sabiam trabalhar com tinta ou cola corretamente porém ao longo que o projeto foi evoluindo era possível notar uma evolução positiva nos alunos da turma, hoje em dia eles contam até cinco e alguns conseguem ter uma boa noção de quantidade quando questionados, por isso a importância de se trabalhar o lúdico nas disciplinas de matemática e português que são as maiores dificuldades dos alunos hoje em dia, pois uma aula lúdica é aquela que está voltada ao interesse do aluno sem perder o seu foco, utilizando jogos e brincadeiras como forma de aprendizagem, segundo Oliveira (1985, p. 74) jogos e brincadeiras é "(...) um recurso metodológico capaz de propiciar uma aprendizagem espontânea e natural. Estimula a crítica, a criatividade, a sociabilização, sendo, portanto reconhecidos como uma das atividades mais significativas – senão a mais significativa – pelo seu conteúdo pedagógico social." Ao trabalhar as disciplinas curriculares com jogos e brincadeiras nota – se um interesse maior no aluno por aprender e participar da aula e o resultado chega a ser em algumas vezes muito maior do que seria se tivesse sido trabalhado o assunto de forma mais tradicional.

Ao decorrer do projeto notava – se a evolução dos alunos perante a fala e língua portuguesa, pois praticamente todos começaram o ano sem nem falar muito ou conhecer o alfabeto e no decorrer do projeto muitos desenvolveram melhor a fala, familiarizar – se com o alfabeto e conseguem reconhecer boa parte das letras, ou seja, o projeto vem trazendo ótimas contribuições à comunidade e principalmente ao alunos que são o foco desse projeto, é possível notar uma evolução muito significativa nos alunos. Ao final do projeto o resultado obtido é gratificante, pois muitos alunos encerraram as atividades do projeto saindo escrever seus nomes, saindo contar até 10, onde a meta era contar até 5, e muitos conseguem tranquilamente manusear tesoura, cola e até cortar papel emborrachado, ou seja, eles conseguem confeccionar objetos e brinquedos tranquilamente, uma hora ou outra eles se distraem, se dispersam, brigam entre si mas nada mais comum entre crianças.

Ao final do projeto posso concluir que ele foi de suma importância para as crianças e principalmente para mim pois através dele, foi possível enriquecer meus saberes, trabalhamos a prática como futuras educadoras, construindo assim conhecimentos.

E muitas vezes apesar da teoria nos mostrar como devemos agir em sala de aula, a realidade, a convivência no dia a dia nos ensina que devemos nos adaptar a ela, sendo assim uma tarefa enriquecedora de conhecimentos e aprendizados contínuos vistos em sala de aula nos proporcionando experiências valiosas e quem sabe assim objetivos e metas de trabalho como futura profissional da área.

O projeto teve início no de 2017 no CREI Flavina Malheiros da Silva, num primeiro momento a visita realizada tinha como objetivo apenas a caracterização da creche e apresentação do projeto a comunidade escolar, aconteceu também a escolha da sala que melhor se encaixava no projeto. A acolhida do projeto pela creche foi bastante calorosa e teve assim início o projeto na creche.



(Figura 02, Sala escolhida para receber o projeto na creche. SILVA,2018)

Na visita seguinte aconteceu a apresentação do projeto aos alunos e observação da rotina na sala, assim como a minha apresentação aos alunos. As crianças foram extremamente acolhedoras e participativas bem como a professora e a monitora da turma



(Figura 03. Selfie minha com alguns dos alunos. SILVA, 2018)

A turma escolhida é do maternal II onde são crianças com faixa etária de 3 a 4 anos, todas as crianças da sala passam o dia na creche, portanto eles efetuam as três refeições principais no local assim como os lanches. Todo o cardápio da creche é acompanhado por um nutricionista e as crianças contam com um amplo espaço para alimentação e brincadeiras, um local aberto, limpo e muito ventilado. Me chamou bastante atenção a qualidade das refeições oferecidas às crianças, e muitas delas amam a comida que lhes é servida pois muitos dos alunos são de uma área muito carente da cidade então passa a ser ainda mais importante que a comida delas seja rica em vitaminas e proteínas por que muitas delas infelizmente não disponibilizam dessa variedade alimentícia em casa.



(Figura 04. Pátio do CREI. SILVA,2018)

Como é possível notar na figura 04 o CREI disponibiliza de pátio amplo onde os alunos tem a liberdade para brincar e também é utilizado para as refeições.

No encontro seguinte em comum acordo com a professora da sala foi decidido realizar a exibição de uma animação para aguçar melhor os conhecimentos das crianças com relação a natureza e depois foi realizada uma atividade tendo como base palavras apresentadas durante a animação.



(Figura 05. As crianças na sala de multimídia e entretenimento prontas para a exibição do filme animado. SILVA,2018)

Uma outra atividade muito interessante realizada foi a cobertura das letras e nomes de cada aluno com massas de modelar, o objetivo da atividade era melhorar a coordenação motora das crianças e ao mesmo tempo promover a familiarização delas pelo alfabeto, muitas crianças ficaram distraídas com as massas de modelar e queriam apenas fazer bichos e objetos com elas mas ao decorrer da aula com o incentivo eles foram efetuando a atividade de uma forma admirável.



(Figuras 06 As crianças cobrindo seus nomes e letras iniciais com massinha de modelar. SILVA,2017)



(Figuras 07. As crianças cobrindo seus nomes e letras iniciais com massinha de modelar. SILVA,2017)

Ao notar que algumas crianças tinham dificuldades com relacionar os numerais as suas quantidades, resolvi fazer com eles o círculo matemático, onde o objetivo central é o de trabalhar as noções de quantidade

relacionando com os números trabalhados ao decorrer do ano com as crianças, o trabalho atingiu seu objetivo esperado e foi até além pois além de trabalhar a matemática com as crianças foi trabalhado também o desenvolvimento mental e motor além do social também pois eles tinham que vir à frente de toda a turma pra dar a sua resposta.



(Figura 08. Alguns dos alunos confeccionando o círculo matemático enquanto os outros confeccionam os pregadores com o números a serem colocados no círculo. SILVA, 2017)



(Figura 09. Círculo matemático finalizado e exposto na parede da turma para posteriormente ser utilizado pelo professora se a caso desejar. SILVA,2017).

Ao final da aula era gratificante ver o resultado da atividade realizada pelos alunos, ver que eles são sim muito mais capazes do que algumas pessoas podem imaginar e que eles podem se dedicar e no final alcançar o objetivo.

Na aula seguinte como estávamos em comemoração pelo dia dos pais que se aproximava, decidi levar para eles a ideia de um cartão para ser entregue a seus pais , muitos dos alunos ficaram bastante animados pela ideia de eles mesmo confeccionarem um cartão para entregar a seus pais, nessa atividade era possível notar o companheirismo de cada criança pelo colega ao emprestar o lápis, mostrar como pintar e alguns até sugerem aos colegas o que “escrever em seu cartão”, ao final da aula cada um colocou seu cartão na bolsa e levou para casa com o intuito de entregar a seu pai quando chegasse em casa.



(Figura 10. Algumas das crianças da turma pintando o cartão do dia dos pais. SILVA,2017)



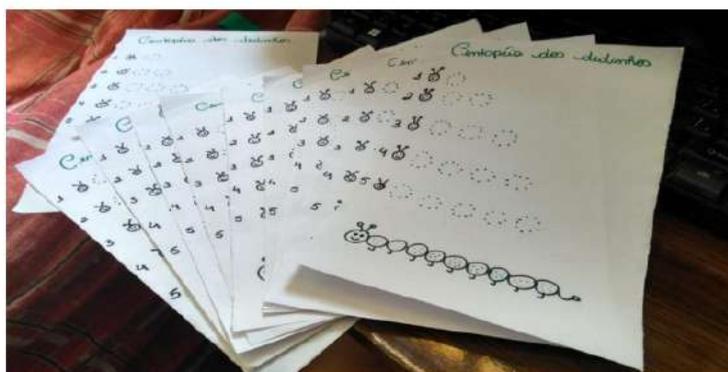
(Figura 11. Imagem da turma pintando o cartão do dia dos pais. SILVA,2017)



(Figura 12. Três dos nove cartões pintados pelas crianças para ser entregues a seus pais. SILVA, 2017).

Os cartões ficaram de diversas cores e alguns assinados com a ajuda da monitora, pois as crianças ainda não aprenderam a fazer o próprio nome, muitos apenas contornaram o cartão e não quiseram pintar enquanto outros acharam que quanto mais colorido mais bonito e pai ficaria mais feliz se o cartão tivesse diversas cores.

As noções de quantidade assim como a língua portuguesa são duas das disciplinas que mais precisam ser trabalhadas com as crianças nas séries iniciais, então como visto logo acima já tínhamos trabalhado a noção de quantidade relacionado com o números no círculo matemático, mas para reforçar o relacionamento de quantidade com números resolvi aplicar neles a centopeia dos dedinhos que seria basicamente eles utilizarem de seus dedos e tintas para pintar bolinhas construindo de acordo com o numero indicado o corpo de uma centopeia, a atividade é bastante interessante pois trabalha a matemática de uma forma lúdica e colorida com as crianças, promovendo assim seu maior interesse pela atividade.



(Figura 13. Folhas com as centopeias dos dedinhos prontas para serem preenchidas pelas crianças. SILVA, 2017).



(Figura 14. Folhas com as centopeias dos dedinhos sendo preenchidas pelas crianças. SILVA, 2017).



(Figura 15. Folhas com as centopeias dos dedinhos sendo preenchidas pelas crianças. SILVA, 2017).



(Figura 16. Centopeias dos dedinhos sendo preenchidas pelas crianças. SILVA, 2017).

(Figura 17. Centopeias dos dedinhos prontas, preenchidas pelas crianças. SILVA, 2017).



(Figura 18. Centopeias dos dedinhos prontas preenchidas pelas crianças. SILVA, 2017).



(Figura 19. Centopeias dos dedinhos prontas preenchidas pelas crianças. SILVA, 2017).

Após perceber que algumas crianças quase não conheciam brincadeiras ditas “antigas” como pula corda, pega pega etc, decide em comum acordo com a professora realizar uma atividade prática com os alunos onde eles deveriam

brincar apenas esses tipos de brincadeiras, sem utilizar nenhum material tecnológico ou algo parecido.

A atividade rendeu frutos significativos, pois as crianças se divertiram bastante e até na hora de jantar elas não queriam deixar de brincar pois ficaram encantadas com essas brincadeiras diferentes e muitos até disseram que pediram aos pais para brincar com eles quando chegassem em casa.



(Figura 20. Atividade prática de interação entre os alunos. SILVA, 2017).



(Figura 21. Atividade prática de interação entre os alunos. SILVA, 2017).

A atividade seguinte foi realizada com o intuito de revisar e reforçar as vogais já aprendidas pelos alunos no início do ano, sendo elas as vogais “A” e “E”. A atividade foi realizada em duas etapas, a primeira reforçando apenas a vogal “E” e a segunda contemplando as vogais “A” e “E”.

A forma escolhida de realizar a atividade foi a pintura a dedo e a pintura com lápis de cera, escolha feita pelos próprios alunos, a atividade teve como objetivo além do reforço das vogais, o melhoramento no desenvolvimento motor das crianças pois em algumas imagens foi pedido que pintassem corretamente dentro da linha limite.

As crianças amam a atividade pois elas tem uma paixão por pintura e tudo que seja colorido, assim como toda e qualquer criança nessa faixa etária.



(Figura 22. Atividade de reforço utilizando pintura a dedo e giz de cera. SILVA, 2017.)



(Figura 23. Atividade de reforço utilizando pintura a dedo e giz de cera. SILVA, 2017.)



(Figura 24. Atividade de reforço utilizando pintura a dedo. SILVA, 2017.)



(Figura 25. Atividade de reforço utilizando pintura a dedo e giz de cera prontas e corrigidas .SILVA,2017.)

A próxima atividade veio como pedido da gestão escolar tanto a mim como a professora da sala, nos foi pedido que reforçássemos o conhecimento e a escrita do alunos em relação ao seus nomes próprios, pois muitos ainda não sabiam escrever o próprio nome corretamente.

O material escolhido para o ensino foi o alfabeto em letras de madeira, muito utilizado em sala para estimular a criatividade dos alunos. Em apenas 2 semanas foi possível notar um grande desempenho por parte dos alunos, pois ao final do projeto, todos sabem fazer seus nomes e sobrenomes corretamente em caixa alta.



(Figura 26. Atividade utilizando alfabeto em peças de madeira. SILVA,2017.)



(Figura 27. Atividade utilizando alfabeto em peças de madeira. SILVA,2017.)

Durante a semana seguinte o CREI encontrava – se na semana festiva das crianças com toda uma programação voltada aos alunos exclusivamente. Me foi pedido que cuidasse das crianças pois todas as professoras iriam se apresentar e o crei contava com um déficit de monitores.

A festinha foi um sucesso absoluto, todas as crianças amaram as brincadeiras e os momentos de lanche principalmente, foram realizadas brincadeiras com sorteio de brindes como pipoca e bombons.



(Figura 28. Brincadeira realizada durante a festa do dia das crianças. SILVA,2017.)



(Figura 30. Minha Caracterização para festa das crianças. SILVA,2017.)



(Figura 31. Crianças esperando o recebimento de lanche na festa das crianças.SILVA,2017.)

As lembrancinhas da festa das crianças foram confeccionadas por elas mesmas com o auxílio da professora e meu, ao final elas ficaram muito felizes ao verem o palhacinho prontos e nós, as professoras, ficamos super orgulhosas e sem acreditar que com muito esforço e auxílio as crianças teriam produzido aquela linda lembrancinha.



(Figura 29. Lembrancinha da festa das crianças, palhacinho confeccionado pelas crianças com auxílio da professora e meu. SILVA,2017.)

Na semana do Halloween (dia das bruxas) o CREI realizou a semana temática novamente, aonde as crianças tiveram brincadeiras temáticas e assistiram vídeos e desenhos relacionados ao mundo do halloween e ao final da semana houve a festinha deles, me foi pedido que ajudasse na pintura das crianças e organização do local.

As crianças gostaram muito da festinha, apesar de alguns ficarem com medo de músicas como thriller do Michael Jackson e Tumbalacatumba da Xuxa, ao final cada um levou uma luva de pipoca para casa como lembrancinha.



(Figura 32. Decoração da festinha de Halloween SILVA,2017.)



(Figura 33. Mesa de lanche da festa de halloween. SILVA,2017.)



(Figura 34. Apresentação de dança e brincadeiras na festa de halloween. SILVA,2017.)



(Figura 35. Pintura facial realizada por mim no rosto de uma das alunas. SILVA,2017.)

Durante essas últimas semanas, assim como no meio do projeto, fiquei encarregada da higiene e alimentação das crianças, o que posso dizer que gosto muito e eles também, minha função é basicamente a de arrumar as crianças após o banho, dar a comida na boca daqueles que não conseguem ou não sabem comer sozinhos e monitorá – los enquanto a professora não está em sala ou quando sai para lanche ou almoçar porque o Crei conta com uma falta de monitores.

6.0 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho foi de total importância pois através dele foi possível constatar a significativa importância que o lúdico através de jogos e brincadeiras exerce ao ser inserido no ensino infantil das crianças.

Considerando todos os aspectos abordados até então, percebeu-se a importância e a necessidade de atividades lúdicas dentro da sala de aula, no âmbito da Educação Infantil, visto que as atividades lúdicas, sejam jogos, brincadeiras, música entre outros potencializam e auxiliam no desenvolvimento das crianças, sejam no aspecto cognitivo, físico, psicológico, motor ou social.

Comprovou-se também que o lúdico é um fator positivo na construção do conhecimento das crianças durante a infância, desenvolvendo nelas a imaginação, raciocínio, criatividade, sociabilidade e espontaneidade na construção do ler e do escrever. Para tanto, é fundamental a reflexão sobre a prática docente no dia-a-dia das instituições de ensino de Educação Infantil, a fim de modificá-la, no que se refere ao lúdico. Porque muitos profissionais ainda veem o lúdico como uma espécie de passa tempo ou brincadeira, quando na verdade o lúdico deveria ser visto como ferramenta de ensino devido aos diversos e comprovados desenvolvimentos e benefícios que ele traz às crianças quando inserido na educação infantil por diante.

Nós professores temos o dever de interligar a teoria com a prática e também temos que ter em mente que devemos correlacionar também a educação tradicional com a educação transformadora, não podemos optar entre uma ou outra por que existe atualmente a necessidade da aplicação das duas, pois o professor precisa manter sua autoridade e auxiliar na construção do conhecimento como também precisa estar aberto às novas maneiras e ferramentas de ensino, e o lúdico, os jogos e as brincadeiras são uma dessas ferramentas que devem ser incluídas no planejamento escolar e devem ser aplicadas em sala de aula.

7.0 REFERÊNCIAS

AZEVEDO, Heloísa Helena; SILVA, Lucia Isabel da C. **Espaços da escola.** Concepção de Infância e o Significado da Educação infantil. Unijuí, n.34, ano 9. Out/Dez, 1999. p.33-40.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia:** saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996. 148 p.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: **o jogo como elemento da cultura.** 5ª ed. 2ª. Reimpressão. São Paulo: Perspectiva, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 3ª Ed. São Paulo: Cortez 1998.

_____. **Brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil.** ANAIS DO I SEMINÁRIO NACIONAL: CURRÍCULO EM MOVIMENTO- Perspectivas Atuais Belo Horizonte, Novembro de 2010.

_____. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 7ª Ed. São Paulo: Cortez, 2003.

KRAMER, Sonia. **A política do pré-escolar no Brasil:** a arte do disfarce. Rio de Janeiro: Achiamé, 1992.

MUKHINA, V. **Psicologia da idade escolar**. São Paulo: Martins Fontes, 1995 apud STORNILO, Sylvia Regina Pereira. A música na educação infantil como facilitadora do processo de ensino-aprendizagem. 1 ed. Rio de Janeiro. Autografia. 2016.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. **Educação infantil: fundamentos e métodos**. 6. Ed. São Paulo: Cortez. 2010.

PIAGET, J. **O raciocínio na criança**. 3ª ed. Rio de Janeiro, Record, 1967.

_____. **A construção do real na criança**. 3ª ed. 5ª reimpressão. São Paulo: Ática 2003.

PAPALIA, Diane E. OLDS, Sally W. FELDMAN, Ruth. **Desenvolvimento Humano**. MC Graw, 2008.

RAMOS, Danielle Cristina; RIBEIRO, Sheila Maria; SANTOS, Zuleica A. G. **Os jogos no desenvolvimento da criança**. In: ROSA, Adriana (Org.). Lúdico & Alfabetização. Curitiba: Juruá, 2011. Apud RODRIGUES, Lídia da Silva. **Jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**. 2013

SCHIAVO, Adriana Ap. Noronha. RIBÓ, Cristiane M. Escamilhas. **Estimulando todos os sentidos de 0 a 6 anos**. Seminário do 16º COLE – Congresso de Leitura do Brasil. UNICAMP.

STORNILO, Sylvia Regina Pereira. **A música na educação infantil como facilitadora do processo de ensino-aprendizagem.** 1 ed. Rio de Janeiro. Autografia. 2016

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.

VYGOTSKY, L. S. **La imaginacion, el arte en la infancia** (Ensayo psicologico). Madrid: Akal Editor, 1982 apud STORNILO, Sylvia Regina Pereira. **A música na educação infantil como facilitadora do processo de ensino-aprendizagem.** 1 ed. Rio de Janeiro. Autografia. 2016