

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

ANA CONCEIÇÃO FEITOSA ALVES

BRINCADEIRA E APRENDIZAGEM

PATOS – PB
2014

ANA CONCEIÇÃO FEITOSA ALVES

BRINCADEIRA E APRENDIZAGEM

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Universidade Estadual da Paraíba como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura Plena em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Ma. Rosângela de Araujo Medeiros

PATOS – PB
2014

É expressamente proibida 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 da dissertação.

A474b Alves, Ana Conceição Feitosa
Brincadeira e aprendizagem [manuscrito] : / Ana Conceição
Feitosa Alves. - 2014.
40 p. : il. color.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia
EAD) - Universidade Estadual da Paraíba, Pró-Reitoria de
Ensino Médio, Técnico e Educação à Distância, 2014.
"Orientação: Rosângela de Araujo Medeiros, CCEA".

1. Brincadeiras. 2. Ensino-aprendizagem. 3. Educação
infantil. I. Título.

21. ed. CDD 371.337

ANA CONCEIÇÃO FEITOSA ALVES

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Universidade Estadual da Paraíba como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura Plena em Pedagogia.

Data de avaliação: 18/07/2014

BANCA EXAMINADORA



Orientadora: Profa. Ma. Rosângela de Araujo Medeiros
(UEPB)



Examinadora: Profa. Ma. Lidiane Rodrigues Campêlo da Silva
(UEPB)



Examinadora: Profa. Dra. Tatiana Cristina Vasconcelos
(UEPB)

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus, que permitiu que tudo isso acontecesse, ao longo de minha vida, e não somente nestes anos como universitária, mas em todos os momentos é o maior mestre que alguém pode conhecer.

Ao Marcos, pessoa com quem amo partilhar a vida. Com você tenho me sentido mais viva de verdade. Obrigado pelo carinho, a paciência e por sua capacidade de me trazer paz na correria de cada semestre.

Às minhas amigas, pelas alegrias, tristezas e dores compartilhadas. Com vocês, as pausas entre um parágrafo e outro de produção melhora tudo o que tenho produzido na vida.

“Acreditamos que a educação sozinha não transforma a sociedade, sem ela tampouco a sociedade muda. Se a nossa opção é progressiva, se estamos a favor da vida e não da morte, da equidade e não da injustiça, do direito e não do arbítrio, da convivência com o diferente e não de sua negação, não temos outro caminho se não viver a nossa opção. Encarná-la, diminuindo, assim, a distância entre o que dizemos e o que fazemos”.

Paulo Freire

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo refletir sobre o brincar no processo de ensino-aprendizagem, por meio das vivências no campo de estágio supervisionado. Foi uma investigação de natureza qualitativa, organizada em duas fases: estudo bibliográfico sobre atividade lúdica e cognição e a pesquisa de campo, quando foram coletados dados de três escolas visitadas no estágio supervisionado em gestão escolar, educação infantil e ensino fundamental. Utilizou-se para embasamento teórico as reflexões de Kishimoto (2002), Sampaio (2012) e Brock (2011). Assim, quanto ao brincar como meio de aprendizagem, verificou-se que a atividade lúdica precisa ser planejada e nas intervenções realizadas nas escolas-campo percebeu-se que os assuntos trabalhados em situações lúdicas eram lembrados em outros momentos, demonstrando domínio dos conteúdos explorados na brincadeira.

Palavras-chave. Brincar. Ensino. Aprendizagem.

ABSTRACT

This paper aims to reflect on the play in the teaching-learning process through the experiences in the field of supervised internship. Was an investigation of a qualitative nature, organized in two phases: bibliographic study on cognition and playful activity and field research, when data were collected from three schools visited in the supervised internship in school management, early childhood education and elementary education. It was used to support the theoretical reflections of Kishimoto (2002), Sampaio (2012) and Brock (2011). So, how to play as a means of learning, it was found that leisure activity needs to be planned and performed interventions in schools-field it was noticed that the subjects worked in playful situations were remembered at other times, demonstrating mastery of content explored in the game.

Keywords: Play. Teaching. Learning.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 O BRINCAR NA APRENDIZAGEM	12
2.1 A importância do brincar para os diferentes aspectos do desenvolvimento infantil	12
2.2 A importância do lúdico na aprendizagem	13
2.2.1 O lúdico e a aprendizagem da linguagem	16
2.2.2 O lúdico e a aprendizagem matemática	16
2.3 O papel do professor na atividade lúdica	18
2.4 O lúdico como base para formação escolar	20
2.5 A atuação da gestão escolar no brincar	20
3 AS VIVÊNCIAS DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO	22
3.1 A escola 1	22
3.1.1 Aspectos estruturais e pedagógicos	22
3.1.2 Descrição e análise da intervenção pedagógica realizada	23
3.2 A escola 2	24
3.2.1 O brincar na educação infantil	25
3.2.2 Aspectos estruturais e pedagógicos da creche analisada	26
3.2.3 Relato das atividades observadas e desenvolvidas: ações executadas na docência em Educação Infantil	27
3.3 A escola 3	29
3.3.1 Identificação e caracterização da Escola	29
3.3.2 O brincar nas aulas observadas	31
3.3.3 O Projeto de intervenção	31
4 PERCURSO METODOLÓGICO	32
4.1 Estágio como pesquisa	32
4.2 A observação	32
CONSIDERAÇÕES FINAIS	34
REFERÊNCIAS	35

1 INTRODUÇÃO

Brincar é uma importante forma de comunicação, interação e participação. O ato de brincar interfere no processo de aprendizagem da criança, pois facilita a construção da autonomia e da criatividade, além de contribuir para o desenvolvimento integral do ser humano nos aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo.

Neste sentido, o presente trabalho tem como tema a atividade lúdica e a aprendizagem, a partir da seguinte problemática: quais são as relações entre brincar e aprender?

Logo, o objetivo desta produção monográfica é refletir sobre o brincar no processo de ensino-aprendizagem, pensando a partir das vivências no campo de estágio supervisionado. E tem como objetivo específico conscientizar os pais, educadores e sociedade em geral sobre a ludicidade que deveria estar sendo explorada na infância.

A atividade lúdica é uma necessidade e um direito que compõe uma aprendizagem prazerosa. Não pode ser vista somente como uma ação de entretenimento, passatempo ou lazer, mas um ato formativo e, portanto, de aprendizagem. Neste contexto, o brincar na educação básica deve ser uma prática cotidiana, planejada e também incluída na avaliação. Na verdade, muitas brincadeiras podem contribuir para avaliar, conhecer, compreender e enxergar a criança. Seus níveis de aprendizagem, os domínios de determinadas habilidades, sua compreensão do que vive no âmbito familiar, seus medos e até traumas.

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

O processo de integração da criança se realiza efetivamente através da aquisição da aprendizagem, observou-se que a escola, desde a educação infantil não é apenas um espaço para abrigar crianças durante certo tempo, mas um lugar de formação e, portanto de desenvolvimento da aprendizagem.

Para acompanhar este desenvolvimento, de maneira integral e significativa, faz-se necessária uma avaliação que não esteja somente preocupada simplesmente em constatar, mas em fornecer informações necessárias para assegurar que as aprendizagens sejam alcançadas.

É possível dizer que o lúdico é uma ferramenta pedagógica que os professores podem utilizar em sala de aula como técnica e meio para a aprendizagem, visto que através da ludicidade as crianças aprendem de forma mais prazerosa.

A realização deste trabalho foi motivada pela prática e experiência da pesquisadora, também como professora de crianças da pré-escola. Pode-se perceber que nos momentos dedicados ao brincar tem sido em segundo plano, acontecendo apenas na hora do recreio. Neste momento o professor assume a direção das brincadeiras, na sua maioria da escolha do adulto ou as crianças ficam soltas na área sob o olhar atento de um professor preocupado apenas com a segurança dos alunos. As crianças ficam livres e os professores ignoram todo e qualquer tipo de brincadeira que elas trazem de casa.

Outra prática bastante comum é sugerir que as crianças brinquem livremente na sala quando a atividade proposta para o segundo horário termine antes do tempo previsto, visando preencher o restante da carga horária. Essa prática tem demonstrado que questões importantes como o desenvolvimento social, moral, efetivo e cognitivo que o brincar pode proporcionar para as crianças uma boa aprendizagem que muitas vezes não são percebidas pelos professores. Ele não planeja essa atividade, não se envolve e nem observa o que as crianças dizem, sentem e demonstram estar pensando nesses momentos.

Apesar de a maioria dos professores terem relatado, em encontros pedagógicos ou em momentos de resgates de memórias, que as brincadeiras de faz-de-conta, regras e jogos de construção fizeram parte da sua infância e nenhuma preocupação com o brincar no planejamento e a execução do seu trabalho diário. Em geral, o brincar é visto somente pelo seu aspecto do movimento corporal, e tido apenas como momento de pura diversão. É descartada a hipótese de que a criança aprende ao brincar e tem consciência de que se brinca.

Mas o professor que trabalha com a primeira infância precisa estar aberto para perceber que a natureza infantil é complexa e exige de nós, adultos, intervenção e planejamento.

Assim, esta pesquisa foi baseada nas teorias de Kishimoto (2002), Sampaio (2012) e Piaget (1998), resultante das reflexões teóricas sobre a temática e as vivências de estágio supervisionado, do curso de Pedagogia-PARFOR, realizados em três escolas municipais da cidade de Patos-PB.

Por fim, o trabalho está organizado em três capítulos, a saber: no primeiro, introdutório, são apresentados tema, objetivos, motivação, justificativa e organização deste trabalho. No segundo capítulo, é discutida a atividade lúdica e sua importância para o desenvolvimento infantil, já que relaciona-se a aprendizagem. Também é enfatizado o papel do educador frente à atividade lúdica. Por fim, são apresentadas análises da interação do brincar com a área de linguagem e de matemática. No terceiro capítulo, compartilhamos as experiências de estágio supervisionado, como exercício de pesquisa e de intervenção pedagógica em três escolas municipais da educação básica, no qual vivenciamos a realidade escolar e desenvolvemos ações didático-pedagógicas no sentido de contribuir para a melhoria do processo de ensino-aprendizagem, pensando no brincar.

Pudemos verificar que a atividade lúdica interfere na aprendizagem porque as temáticas e questões trabalhadas nas brincadeiras eram mencionadas em outros momentos, demonstrando domínio dos conteúdos explorados na atividade lúdica. Mas para isso, precisa constar no currículo e conteúdos programáticos da sala de aula e no Projeto Político Pedagógico (PPP) da escola.

2 O BRINCAR NA APRENDIZAGEM

Neste capítulo, será discutida a atividade lúdica e sua importância para o desenvolvimento infantil e para a aprendizagem, além de refletir sobre o brincar na formação escolar e qual o papel do educador frente à atividade lúdica. Por fim, são apresentadas análises da inter-relação do brincar tanto com a área de linguagem quanto de matemática.

2.1 A importância do brincar para os diferentes aspectos do desenvolvimento infantil

Brincar é uma atividade lúdica que acompanha toda a infância e tem fundamental importância no desenvolvimento infantil. Existem diferentes tipos de brincadeiras, relacionadas às fases deste desenvolvimento. Bomtempo (1996) faz referência aos jogos simbólicos (brincadeira de bonecas, jogo de papéis, brincadeira de super-herói), verificados a partir dos três anos; jogos de construção (brincadeira com blocos, quebra-cabeças), dos quatro aos seis anos; jogos com regras, dos sete aos onze anos. Segundo a autora, todas as brincadeiras, independente da fase, “fornecem uma oportunidade de expansão ao mundo das crianças, ao mesmo tempo em que beneficia o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social, levando, com êxito, a aprendizagens futuras” (p. 147).

Segundo Piaget (1998) o brincar, implica dimensão evolutiva das crianças e suas diferentes idades, apresentando características específicas e formas diferenciadas de brincar. Mas em todas as fases, as atividades lúdicas podem envolver o desenvolvimento de três aspectos distintos: psicomotor, cognitivo e social.

Nos aspectos psicomotores, o brincar explora várias habilidades musculares e motoras, de manipulação de objetos, escrita e aspectos sensoriais. Os aspectos cognitivos dependem como dos demais, de aprendizagem e maturação que podem variar desde simples lembranças do aprendido até mesmo formular e combinar ideias, propor soluções e delimitar problemas. Já os aspectos sociais incluem sentimentos e emoções, atividades de aceitação e rejeição de aproximação ou de afastamentos e emoções.

Todos esses aspectos são presentes na brincadeira de faz de conta, que acompanha a criança em toda sua primeira infância, a partir dos dois anos. Neste tipo de brincadeira, outro senso de realidade é experimentado, impulsionado a confiança na personalidade de transformação da realidade, marcada por novo imaginário, novos princípios e valores gerados na solidariedade, ousadia e autonomia que as atividades lúdicas podem comportar. Isso é consciência da interação social plasmada no brincar. É por meio deste ato que a criança pode reproduzir e compreender seu cotidiano.

Neste sentido, brincar, especialmente na primeira infância, é uma atividade significativa e necessária para a formação da personalidade saudável da criança, já que favorece a autoestima infantil, auxiliando na superação progressiva das limitações. É o que define Oliveira (2000, p. 26), complementando que favorece a

[...] sociabilidade e criatividade, ajudando-a inclusive a identificar, controlar e canalizar impulsos provenientes de fantasias agressivas para atividades mais adaptadas. O brincar da criança combina corpo e símbolo, numa inserção gradual e progressiva no universo histórico-cultural, que contém regras sociais e morais, as quais a ajudam a manter-se no eixo maior do respeito a si, ao outro e à liberdade.

O brincar permite ainda aprender a lidar com emoções. Pelo brincar, a criança equilibra as tensões provenientes de seu mundo cultural, construindo sua individualidade, sua marca pessoal e sua personalidade.

Livres ou dirigidas, as brincadeiras devem necessariamente fazer parte do cotidiano da escola de Educação Infantil, com a ressalva de que tão importante quanto dar condições à criança de brincar é dar limites claros e objetivos, que a ajudem a trabalhar sua impulsividade, onipotência, voracidade, assim como a aprender a lidar com a própria destrutividade (idem, p. 30).

2.2 A importância do lúdico na aprendizagem

Nossa cultura desqualifica a brincadeira enquanto possibilidade de aprendizagem. A brincadeira constitui-se numa atividade inerente a condição humana, pois começa ainda nos primeiros meses de vida.

Com o próprio corpo, o bebê se diverte de forma espontânea com suas mãos ou pés, como também respondendo a estímulos visuais ou auditivos de pessoas e objetos diversos, demonstrando interesse e satisfação. Em relação a essa iniciação da brincadeira na vida da criança, brincar oferece uma dimensão interativa e, através do olhar, da voz e do toque, desenvolve a capacidade de subjetivar-se.

Mesmo que a importância do brincar não seja mais novidade, ainda não faz parte definitivamente do currículo escolar. Em uma sociedade competitiva e preocupada com uma lógica que sempre prioriza quantidade em detrimento da qualidade, não são raras às vezes em que as situações lúdicas cedem lugar a conteúdos escolares, como os de cópia e treino motor de escrita, ou de uso de algoritmos simples. Nessa perspectiva, torna-se cada vez mais legítimo excluir o brincar na educação infantil. No entanto, autoras como Moylés (2006), Oliveira (2000) e Brock (2011) refletem e defendem a inter-relação entre aprender e brincar.

Assim a importância do brincar aumenta, pois brincando a criança pode memorizar cores e formas, por exemplo, pode conhecer e explorar habilidades linguísticas nas cantigas de roda bem como compreender as regras do jogo, vivenciando de forma saudável e segura a competição e socialização. Quando brinca a criança exercita suas potencialidades, sem estresse e sem medo, desenvolvendo também a sociabilidade. Brincar é divertido e parece algo tão simples e espontâneo, que alguns professores desconsideram o quanto é fundamental para o desenvolvimento saudável do ser humano.

O jogo é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional e envolvente. A ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário. Inclusive do professor, que deve planejar e pensar sobre o brincar em suas aulas.

Conforme Brock (2011, p.5).

É importante compreender a pedagogia do brincar, enquanto a reflexão, o debate e a pesquisa precisam ser contínuos para que se aproveite todo potencial na aprendizagem da criança através do conteúdo das brincadeiras, podendo variar de acordo com a cultura infantil o profissional não alcançar o seu objetivo que é a aprendizagem.

Pedagogicamente a brincadeira deve compor o currículo e o conteúdo programado para a escola sair da rotina sem perder sua essência e horizonte maior: a aprendizagem da criança.

Como recurso didático, as brincadeiras transformam conteúdos com pouco grau de interesse por parte dos alunos, em atividades interessantes, relevando certas facilidades através da aplicação do lúdico. Outra questão importante diz respeito a aprender normas de convivências sociais, por meio da atividade lúdica. Quando há interesse pelo que está sendo vivenciado no brincar, é comum que a atitude disciplinar aconteça. Além disso, a exploração de valores como respeito e cooperação deve acontecer na atividade lúdica, tal como realizou-se em projeto de intervenção no estágio supervisionado.

A partir do momento que a escola valoriza as atividades lúdicas, auxilia na criação de conceito de mundo, em que a afetividade é explorada, a criatividade estimulada e os direitos dos indivíduos respeitados. A educação deve abrir mão da ideia de que aprender significa acumular conhecimentos sobre fatos e informações isoladas que requerem apenas memorização. Aprender de forma significativa também envolve prazer, diversão e ludicidade.

Como visto várias são as vantagens do lúdico na educação, porque mais que um passatempo, é uma alternativa possível e indispensável para promover a aprendizagem, já que o trabalho do professor é possibilitar a formação integral do sujeito, desde a primeira infância. Afinal, como afirma Sampaio *et al* “poucas crianças tem uma infância, e, quando reina a brincadeira, muitas vezes, poucas sonham ou recriam a realidade. Chegam à fase adulta incapazes de transpor desafios, de recriar ou reinventar o mundo” (2012, p. 154).

No manusear dos brinquedos, devem-se levar em conta cinco pontos básicos: interação entre o jogo e o jogador, deixando aberto para o mundo, para transformá-lo a sua maneira, o próprio corpo humano é o primeiro jogo das crianças; o jogo de imitação, a imagem ou modelo a ser seguido e os jogos de fabricação auxiliam na criatividade, no sentimento de segurança e poder sobre o meio.

A criança que aprende brincando, se torna no futuro um adulto mais flexível e consciente dos seus atos. Uma criança que é trabalhada espontaneamente respeitando as suas limitações terá mais facilidade em desenvolver-se cognitivamente e socialmente tornando-se um adulto tranquilo e sem conflitos. (idem, p. 161).

A criança aprende com o adulto e muitas vezes brincando traduz o que vê no seu cotidiano, no seu ambiente, satisfazendo algumas das suas necessidades básicas de compreender práticas e vivências, tanto no campo físico como no psíquico e social. Desse ponto de vista o bom professor não é aquele que ministra aula explorando conteúdos, mas aquele que transforma os assuntos em brinquedo e estimula o aluno a brincar.

A dificuldade de levar o lúdico para sala de aula pode estar relacionada ao fato que durante muito tempo coube aos alunos à tarefa de ficar sentado em sua carteira obediente, silencioso e passivo, isso principalmente no ensino da linguagem.

2.2.1 O lúdico e a aprendizagem da linguagem

Com a utilização do brincar como recurso pedagógico, o professor poderá utilizar-se, por exemplo, de jogos e brincadeiras em atividades de leitura ou escrita, devendo, no entanto, saber utilizar os recursos no momento oportuno, para que as crianças adquiram habilidades de leitura e escrita de forma descontraída, mas significativa. As brincadeiras de faz de conta podem ser aproveitadas para produção de relatos e reescrita de textos, bem como atividades musicadas e da cultura popular (SAMPAIO *et al*, 2012), extremamente lúdicas e que podem ser exploradas em sala de aula, para a aquisição da linguagem. Outros jogos, com regras, podem ser inseridos, tornando tal aquisição um processo intenso e extremamente produtivo.

A criança pode superar sua condição real, na construção cognitiva, pois traz uma bagagem de conhecimentos adquiridos em experiências vividas no contexto em que está inserida, que são extraídos e ampliados de forma extraordinária por meio do lúdico. Na medida em joga, pode melhor se autoconhecer e construir seu “eu”.

O lúdico poder ser utilizado também para trabalhar conteúdos relacionados a portuguesa e matemática, por meio de jogos e aplicativos.

2.2.2 O lúdico e a aprendizagem matemática

Através de jogos é possível que a criança tenha uma dimensão de tempo, quantidade e compreensão da sequência. Pois o jogo é uma atividade própria da criança e está centrada no prazer que proporciona para a criança. Brincadeiras com

o corpo em movimento podem envolver contagem de sequências e envolver a compreensão do sistema numérico decimal.

A aprendizagem através de jogos como dominó, quebra-cabeça, palavras-cruzadas, memória entre outros permitem que o aluno faça da aprendizagem um processo interessante e divertido. Analisando as possibilidades do jogo percebemos vários momentos em que a criança e jovens, de maneira geral exploram e utilizam o recurso da atividade lúdica em seu dia a dia, fora da sala de aula. Vale salientar que o aspecto afetivo está implícito no próprio ato de jogar, uma que o elemento mais importante é o envolvimento do sujeito que brinca.

Propor situações em que a criança é levada a construir sistemas de anotações para o registro de pontos, é uma forma de contribuir para o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático. Tais situações exigem estabelecer comparações, trabalhar por estimativa, ordenar e calcular mentalmente. Essas aquisições são fundamentais para a aprendizagem de conteúdos escolares, que também exigem a utilização de outras formas de notação. Com isto aprende-se a identificar os dados que são essenciais para registrar qualquer tipo de situação.

Segundo Smole (2007, p. 13):

Com relação ao trabalho com matemática, temos defendido a idéia de que há um ambiente a ser criado na sala de aula que caracterize pela proposição, pela investigação e pela exploração de diferentes situações-problema por parte dos alunos.

A característica lúdica em uma atividade educativa pressupõe que enfrentar e resolver uma situação-problema não significa apenas compreender o que é exigido, como a aplicação de técnicas ou fórmulas adequadas e a obtenção da resposta da correta, mas, além disso, adotar uma atitude de investigação em relação àquilo que está sendo proposto, como um desafio a ser enfrentado. O processo torna-se mais importante que o resultado matemático exato.

É nesta perspectiva metodológica que se insere o trabalho com resolução de problemas, caracterizado como uma atividade estimulante, que gera uma postura de inconformismo frente aos obstáculos e ao que foi estabelecido por outros, sendo em exercício contínuo de desenvolvimento do senso crítico e da criatividade, características primordiais daquelas que fazem ciência e estabelecem objetivos do ensino de matemática. Assim, as problematizações devem explorar algum conteúdo

que deve ser apreendido, porque contém questões que merecem ser respondidas.

A partir do momento que a escola valoriza as atividades lúdicas, auxilia na criação de conceito de mundo, em que a afetividade é explorada, a criatividade estimulada e os direitos dos indivíduos respeitados. A educação deve abrir mão da ideia de que aprender significa acumular conhecimentos sobre fatos e informações isoladas que requerem apenas memorização. Aprender de forma significativa também envolve prazer, diversão e ludicidade, principalmente quando mediada por um professor.

2.3 O papel do professor na atividade lúdica

Desde o início das décadas de 1920 e 1930, brincar tem mantido uma contínua influência sobre a educação dos pequenos. Autores como Singer e Smilansky (*apud* SAMPAIO *et al*, 2012) argumentam que o brincar traz grandes benefícios cognitivos e sociais.

A consciência desta importância cabe ao educador, que deve tornar-se responsável pela aprendizagem também da atividade lúdica. Apesar da diversão e de possíveis aprendizagens ocorrerem na brincadeira espontânea, certas formas de brincar podem tornar-se muito repetitivas; portanto argumenta Sampaio (2012) que educadores têm um papel-chave a desempenhar; ajudar as crianças a desenvolver o seu brincar.

O professor participa ativamente do brincar, ao encenar um papel no jogo de faz de conta, demonstrando como pode ser desempenhado. Por exemplo, ao encenar o papel de médico, o professor simula que uma boneca é um bebê e que o lápis é um termômetro. Isso demonstra para a criança tanto as transformações da fantasia quanto uma atuação real do cotidiano dos médicos. Neste exemplo, o professor pode auxiliar a criar uma longa sequência de brincar, por exemplo, pedindo a uma criança que vá buscar mais 'remédios' para ela.

Nesse processo acontece à interação entre crianças, que é fundamental, sendo também importante a interação da criança com o educador, presença que é agregadora e estimulante. Brincando junto com a criança, o educador orienta como se brinca, não só porque demonstra as regras, mas também porque sugere modo de de resolução de problemas e atitudes alternativas, especialmente na recriação de

momentos de tensão na vida real que podem ser vivenciados e compreendidos no universo do faz-de-conta, como tomar injeção, por exemplo.

A aprendizagem do brincar de faz de conta e sócio dramático é prazerosa para as crianças e para os professores, sendo uma maneira de promover um ativo envolvimento entre adulto e criança. Isso pode favorecer muitos aspectos do desenvolvimento infantil, assim como outros tipos de brincar que não envolvem o simbolismo e a dramaticidade.

O que importa é o educador assumir a postura de compreender o mundo da criança, abrindo mão de pressupostos consagrados pela pedagogia tradicional, que determinam a forma e o conteúdo que a criança pequena deve aprender, desconsiderando o brincar como importante para o seu desenvolvimento infantil e sua aprendizagem.

Um educador comprometido com a Pedagogia da Infância deve, assim, buscar formas inovadoras para oportunizar aprendizagem que sejam significativas no universo da criança, e que, assegurem ao mesmo tempo, o seu bem-estar. Nesse contexto, deve atuar como facilitador das relações entre as crianças, de forma a estimulá-los para se apoiarem mutuamente e sentirem prazer a realizarem as atividades, durante a qual o professor deve estar atento aos elementos básicos de uma interação saudável, como o respeito ao colega, a participação de todos e a tolerância.

É preciso que o professor tenha consciência que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa. Considerar, então, a sala de aula como um organismo vivo, com estruturas e formas de funcionamento próprias, é vital que o docente adquira a competência de ser sensível às ocorrências que envolvem jogos de interação, comunicação e interesses variados por parte da criança ou de terceiros, com as outras crianças e entre as crianças e a professora.

Isso reflete a vida e as experiências individuais que compõem a teia de relações na classe. Tais ocorrências não podem ser previstas e planejadas, mas existem simplesmente e devem ser exploradas pelo professor como recurso valioso para sua prática pedagógica.

2.4 O lúdico como base para formação escolar

A escola de educação infantil caracteriza-se, portanto, como um espaço de múltiplas aprendizagens que devem ser orientadas com uma abordagem holística, a fim de promover a socialização, o desenvolvimento cognitivo e psicomotor, afetivo e linguístico de cada criança.

Nesse sentido, a escola de educação infantil constitui-se como um espaço, sobretudo, importante para reduzir os riscos pedagógicos de reprovação nos anos posteriores da educação básica, bem como de desistência e do fracasso escolar, que ameaçam cotidianamente a escolarização das crianças brasileiras.

Isso porque o trabalho educativo voltado para estimular a aprendizagem, por meio da atividade lúdica, garante a motivação da criança desde a mais tenra idade, preparando-a as fases mais complexas de seu processo de escolarização.

2.5 A atuação da gestão escolar no brincar

A escola cumpre um papel importante em um contexto democrático, assegurando a todos a igualdade de condições para a permanência na escola, bem sucedida. Busca realizar a educação de forma global, levando em consideração o desenvolvimento do aluno em suas diferentes potencialidades.

A partir de 1996, com a aprovação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) nº 9.394, sob vigência do regime democrático no Brasil, definiu-se a gestão democrática como princípio básico de organização do ensino público. Além disso, esta lei representou um marco importante no conceito de educação infantil, uma vez que a reconheceu como etapa da educação básica.

Neste sentido, a escola passou a ter um papel fundamental na formação da cidadania, tendo a gestão um caráter estratégico para o exercício da função política e social da instituição escolar, como referência para organizar e encaminhar o trabalho coletivo, que deve se articular a favor do bem estar do educando.

O gestor é considerado o agente propulsor nas mudanças de sua equipe, podendo desempenhar o papel de sujeito transformador. Desta forma, conforme sua concepção de educação e de infância oportuniza aos professores e a equipe de apoio a participarem de formações continuadas.

Para Libâneo, Oliveira e Toschi (2005), a organização e a gestão da escola devem ser um trabalho coletivo, que mobilize os indivíduos em uma atuação conjunta em torno das metas traçadas. Para isso, a escola deve ter objetivos comuns e compartilhados e é importante a participação de professores, pais, alunos e funcionários porque:

[...] a organização escolar democrática implica não só a participação na gestão, mas a gestão da participação, em função dos objetivos da escola [...]. Para a gestão da participação, é preciso ter clareza de que a tarefa essencial da instituição escolar é a qualidade dos processos de ensino e aprendizagem que, mediante as práticas pedagógico–didáticas e curriculares, propiciam melhores resultados de aprendizagem (2005, p.81–82).

Assim, a gestão da participação deve considerar e planejar ações voltadas para a prática do brincar no meio escolar, liderando e delegando funções, socializando descobertas e procedimentos, estimulando a equipe a construir e desenvolver um projeto educativo pedagógico compartilhado no qual seja confirmada a importância do espaço lúdico no meio escolar, garantindo a criança o direito e oportunidade de brincar.

3 AS VIVÊNCIAS DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO

Neste capítulo, apresentamos as experiências de Estágio supervisionado, como exercício de pesquisa e de intervenção pedagógica em três escolas municipais da educação básica, nas quais vivenciamos a realidade escolar e desenvolvemos ações didático-pedagógicas no sentido de contribuir para a melhoria do processo de ensino-aprendizagem, pensando no brincar.

3.1 A escola 1

A Escola Municipal de Ensino Fundamental Aristides Hamad Timene, localizada à Rua José Mendes, S/N, no Bairro Jardim Guanabara, município de Patos/PB, funciona nos três turnos, sendo que no período da manhã atende a uma clientela das séries iniciais do Ensino Fundamental, no turno vespertino contempla as séries finais do Ensino Fundamental, e o ensino noturno é destinado à Educação de Jovens e Adultos.

3.1.1 Aspectos estruturais e pedagógicos

De acordo com Penin e Vieira (2002), cada escola possui uma história própria e um modo de existir na comunidade, vila, bairro ou cidade. Com o auxílio direto das pessoas, a escola surge muitas vezes como conquista de um espaço físico, com as instalações físicas necessárias para que os filhos da comunidade possam ter um espaço para aprender.

Neste sentido, a referida escola, pertencente a rede de ensino municipal de Patos-PB, foi fundada em 11 de agosto de 1971, recebendo o nome em homenagem a Aristides Hamad Timene, um comerciante libanês que se casou com uma patoense, com a qual teve 08 filhos. O mesmo fez a doação do terreno para construção da escola. A primeira diretora da escola foi Dalva de Nestor, estando hoje sob a administração de Rivânia Soares de Medeiros.

O quadro de funcionários apresenta pessoas com o Ensino Médio e com Curso Superior Completo. Observa-se que todos trabalham com competência e responsabilidade em torno de um objetivo único, que é a aprendizagem do aluno.

Quanto ao planejamento nesta escola, ocorre quinzenalmente um encontro para tal finalidade sendo orientado pela Supervisora Educacional. Durante os encontros são planejadas as atividades que serão desenvolvidas em cada sala de aula. É um momento de grande importância, pois é a oportunidade que os professores têm para esclarecerem suas dúvidas e compartilharem suas experiências com os demais colegas.

De acordo com Gandin (1999) o planejamento é uma forma de intervir na realidade existente, retirando, incluindo, enfraquecendo ou reforçando ideias e, assim, transformando estruturas. Assim, compete à escola planejar sua ação educativa de forma que possa garantir o alcance de seus objetivos, como acontece na escola visitada.

A avaliação acontece de forma contínua, com o objetivo de percepção do crescimento e desenvolvimento do aluno diante das atividades escolares. A avaliação não é apenas uma forma de atribuir notas ou conceitos, mas um processo que se refere às atitudes, hábitos e habilidades que os alunos vivenciam e adquirem ao participarem das atividades educativas. No entanto, são atribuídas notas bimestrais de acordo com as exigências da Secretaria Municipal de Educação.

A Escola Municipal de Ensino Fundamental Aristides Hamad Timene dispõe do Programa Dinheiro Direto na Escola (PDDE), que disponibiliza recursos para transformar a escola num ambiente mais acolhedor e contribuir para aquisição de material didático diversificado e de equipamentos tecnológicos capazes de tornar a aprendizagem mais significativa. A partir deste recurso que escola pode planejar a compra de jogos pedagógicos, bem como organizar espaços destinados ao brincar.

3.1.2 Descrição e análise da intervenção pedagógica realizada

O Estágio Supervisionado é uma exigência dos cursos de Formação de Professores como forma de relacionar teoria e prática. É uma oportunidade de reflexão e de ação do campo educativo. Nesta perspectiva, organizamos um projeto de intervenção pedagógica, realizada na Escola Municipal de Ensino Fundamental Aristides Hamad Timene, envolvendo as turmas do 3º, 4º e 5º anos, trabalhando com o tema: “VALORES HUMANOS NA FAMÍLIA E NA ESCOLA” cujo projeto didático-pedagógico foi devidamente elaborado a partir de conteúdos e

procedimentos metodológicos adequados, explorando a atividade lúdica.

O referido projeto teve como objetivo geral discutir, por meio de atividade lúdica, os valores morais como fonte geradora de paz, justiça, respeito, dignidade, segurança e mudança social, buscando-se conscientizar os alunos sobre a importância de uma boa convivência na família, na escola e na sociedade como um todo.

Foi desenvolvido no laboratório de informática da referida escola, ambiente que preparamos com cartazes, balões e lembrancinhas. Iniciamos com uma conversa para sensibilização sobre o tema, sendo seguida da apresentação de um vídeo sobre a Paz no Mundo. O vídeo mostrava imagens e a letra da música Paz, do grupo Roupas Nova. Todos os alunos participaram cantando e depois sugeriram exemplos de como vivenciar a paz em seu dia-a-dia.

As crianças, depois, participaram de uma brincadeira favorecendo uma maior integração com os alunos. Acreditamos que explorar valores por meio do brincar, inclusive no ensino fundamental, é a melhor forma de conscientizar os sujeitos do amanhã sobre a cultura da paz e do respeito do outro. Neste sentido, conforme aponta Sampaio *et al* “se planejarmos práticas visando a cooperação passamos a construir com as crianças um comportamento de percepção e aceitação das qualidades do outro” (2012, p. 160).

A brincadeira organizada para explorar valores foi a dinâmica “O feitiço vira contra o feiticeiro”, que foi desenvolvida da seguinte forma: foram convidados cinco alunos para participarem, estes convidaram mais cinco colegas para formarem duplas com eles, depois cada um escolheu uma tarefa (prenda) para seu par e logo em seguida foram informados que a prenda sugerida seria executada por ele mesmo.

3.2 A escola 2

A Creche Cremilde Bezerra Wanderley, escolhida como local de estágio supervisionado II, que está localizada na Rua Zacarias de Oliveira S/N, Bairro Nova Conquista na cidade de Patos-PB. Surgiu a partir de uma parceria entre o referido município e Governo Federal, tendo como Fundamentação Legal o Artigo 208 da Constituição Federal e a Lei Nº 11.578, de 26 de novembro de 2007.

3.2.1 O brincar na educação infantil

Para o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil – RCNEI (BRASIL, 1998) as instituições têm que proporcionar cuidados, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma que permitam a participação igualitária para todos e que o desenvolvimento seja significativo. Segundo Oliveira (2000, p. 19):

[...] o brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida. Assim, através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade.

Para a autora, quando a criança brinca está aprendendo, pois sempre leva para as brincadeiras as convivências do dia a dia com a família ou em sala de aula. Enfim, cabe ao professor estar ao lado do aluno, acompanhando seu desenvolvimento, sabendo quais brinquedos adequados para sua idade, com objetivo de proporcionar o desenvolvimento infantil e a aquisição de conhecimentos em todos os aspectos.

Quase todas as brincadeiras, direcionadas ou espontâneas, oportunizam a interação da criança com seus pares, contribuindo também para a aquisição de habilidades para a resolução de conflitos e a socialização. Para a resolução de situações-problema utiliza-se com mais frequência o diálogo, até mesmo porque cada ação tem uma reação que dependerá da situação vivenciada e do contexto da própria criança. Percebe-se que as crianças gostam muito de músicas e movimentos, sendo fácil aplicar estratégias para ampliar o processo de desenvolvimento da memória musical e do movimento.

As instituições de Educação Infantil são espaços organizados e planejados para atender crianças de 0 a 5 anos. Essas instituições, por serem histórico-culturais e socialmente constituídas, vêm ao longo de seu percurso histórico, modificando suas funções. No momento atual, no Brasil, as mesmas são reconhecidas tanto nos documentos oficiais, como pela sociedade, e até mesmo pelo senso comum, como necessária à formação da criança.

3.2.2 Aspectos estruturais e pedagógicos da creche analisada

Os aspectos estruturais de uma unidade escolar de educação infantil devem contemplar diferentes necessidades peculiares da primeira infância. Neste sentido, são fundamentais em uma creche. Na instituição visitada, foi possível perceber o planejamento e cuidado em relação à infraestrutura, pois o seu espaço físico é bem dividido e está distribuído da seguinte forma: 01 (uma) sala de informática composta de computadores, impressoras e bancadas para computadores; 01 (uma) área livre para recreação, onde tem parque e anfiteatro (fotografia 1); 01 (uma) biblioteca que conta com livros de literatura infantil; 01 (uma) sala para assistência pedagógica; 01 (uma) lavanderia para higienizar as roupas das crianças.

Fotografia 1 - Anfiteatro da creche visitada



Fonte: Arquivo pessoal

Também contém 01 (um) lactário para produzir a alimentação das crianças assistidas no berçário; 02 (dois) lavatórios (com bancada de mármore e com várias torneiras para higienização das crianças); 16 (dezesesseis) vasos sanitários adaptados para crianças em idade de creche; 01 (uma) quadra coberta com 01 (um) tanque de areia; 01 (uma) quadra descoberta; 01 (um) playground; 01 (uma) brinquedoteca; 01 (uma) cozinha; 01 (um) refeitório; 01 (uma) dispensa; 01 (um) depósito de materiais de limpeza e manutenção; 08 (oito) salas de aulas; 01 (uma) sala de professores; 01

(um) banheiro para uso dos professores; 01 (uma) secretaria/diretoria com computadores (figura 02), dois computadores e uma máquina de xérox e duas impressoras.

Fotografia 2- sala da direção da creche



Fonte: Arquivo pessoal

Contemplando a utilização desta variedade de espaços, a creche tem uma organização curricular que contempla todas as turmas que atende. Assim, além dos eixos temáticos referentes à Educação Infantil, a creche analisada contempla em suas atividades aulas de Educação Física que acontecem às terças e quintas-feiras, pela manhã e a tarde. A contação de estória em média acontece de 3 a 4 vezes por semana, normalmente na biblioteca. A hora mais prazerosa é a hora do parque, pois lá podem utilizar balde, pá e brinquedos, assim como manusear a areia e no geral as brincadeiras que envolvem água, bolas, bonecas, brinquedos sonoros e outros despertam muito o interesse das crianças, especialmente nesta faixa etária, assim como classifica Piaget (1998).

3.2.3 Relato das atividades observadas e desenvolvidas: ações executadas na docência em Educação Infantil

Quanto à observação e regência na Educação Infantil foi desenvolvida em uma turma na qual a professora possuía formação em Pedagogia, atuando a cinco anos como docente e possui experiência na turma estagiada há cinco meses.

Turma essa composta por 18 dezoito crianças, na faixa etária em torno de quatro anos de idade. Estes alunos na sua maioria são filhos de agricultores, de operários de indústrias, funcionários de estabelecimentos comerciais e empregadas domésticas da cidade de Patos-PB.

Na concepção da professora as crianças são seres ativos, ou seja, sujeitos em processo de formação. Quanto às ações realizadas com esta turma, estão assim organizadas:

Segunda-feira, 20 de maio de 2013, das 12h e 30 às quatorze horas e trinta minutos, a professora fez a chamada usando a ficha com o nome, depois, juntamente com as crianças organizou o calendário, contou a estória do sapo e deu folha em branco para o desenho livre. Em seguida fez um cartaz com gravuras da letra I, que as crianças trouxeram de casa, deu folha com uma atividade mimeografada com a gravura da borboletinha para colorir e recortar de revistas gravuras de paisagens.

Terça-feira, 21 de maio de 2013, das 15h às 17h a professora fez uma roda com as crianças para brincar de passar o anel. Neste dia ainda pudemos verificar que a professora alternou brincadeira livre e dirigida, atuando como propõe Sampaio (2012).

Quarta-feira, 22 de maio de 2013, das 15 às 17 horas, a professora contou a história do palhacinho, trabalhando de forma lúdica a linguagem, conforme sugere Sampaio *et al* (2012). Desenhou o pé de cada criança e colou na folha de sulfite, depois distribuiu uma folha mimeografada do personagem trabalhado para as crianças colorirem de lápis de cor ou giz de cera. Fez estrelinhas com papel laminado para as crianças colarem ao lado do palhacinho depois de colorido.

Quinta-feira, 23 de maio de 2013, a professora realizou uma atividade envolvendo pintura, colagem e textura para explorar habilidade motora das crianças. Utilizou uma folha mimeografada com o desenho de um pirulito, pedindo que as crianças usassem cola colorida para que colassem lã em volta do círculo e um palito de picolé formando o cabo do pirulito. As crianças brincaram de corre-corre e cutia na quadra.

Sexta-feira, 24 de maio de 2013, das 15h e 30 minutos às 17h, a professora colocou um DVD com o filme da Branca de Neve para as crianças.

Mediante as ações desenvolvidas no período de regência que ocorreu de 20 a 24 de maio do corrente ano, as atividades foram assim organizadas:

Segunda-feira iniciou-se a contação da estória Menina Bonita do Laço de Fita, quando foi utilizado um avental como forma de explorar os conceitos envolvidos de forma extremamente lúdica. Este recurso permite que a exploração de uma obra de literatura infantil seja envolvente e se parece com uma brincadeira, porque os personagens são manipuláveis. Neste sentido, tal prática baseia-se nas reflexões de Ferreira, Misse e Bonadio (2004) a vivência lúdica deve, então, ser compreendida a partir da cultura infantil e a atitude docente passa a introduzir nas aulas, novos valores, saberes e fazeres permeados pela concepção multidisciplinar.

Em outros momentos, exploramos valores, autoimagem, literatura e conceitos do alfabeto, com a preocupação em direcionar as atividades de forma a relacionar os objetivos das atividades de intervenção a uma abordagem lúdica. Assim, na terça-feira, as crianças foram colocadas num semicírculo para estimular o trabalho em grupo, mostrando-as a sua própria imagem através do espelho. Ao trabalharmos o eixo temático Natureza e Sociedade, exploramos o conto infantil O Pequeno Polegar, dando ênfase à expressão oral e corporal das crianças, ampliando seus conhecimentos sobre as diferenças e o respeito.

3.3 A escola 3

A terceira escola que compartilhamos saberes e vivências foi a Escola Municipal de Ensino Fundamental Antônio Guedes dos Santos, localizada na Rua Zacarias de Oliveira S/N, Nova Conquista tradicionalmente conhecido como Bairro Mutirão na cidade de Patos/ PB.

3.3.1 Identificação e caracterização da Escola

Atende a Educação Infantil e o Ensino Fundamental I, nos turnos manhã e tarde. Atualmente, a escola é composta por 06 salas de aulas, sendo que na parte da manhã uma é destinada ao Pré II e as demais turmas são 1º ano A, 2º ano A, 3º ano, 4º ano A, 5º ano A. Já a tarde são atendidas as turmas do pré II, 1º ano B, 2º ano B, Turma Se liga, 4º ano B e 5º B.

A construção da Escola Municipal de Ensino Fundamental Antônio Guedes dos Santos ocorreu no ano de 2000, no terreno doado pela Fundação de Assistência ao Carente - FAC, em convênio com a prefeitura Municipal de Patos. O seu funcionamento após a construção e inauguração ocorreu no início de 2001 contando com 02 (duas) salas, 01 banheiro para os funcionários, 01 diretoria, 01 cozinha, 02 (dois) sanitários masculinos e dois sanitários femininos.

A escola está situada em um conjunto habitacional afastado do centro da cidade. O conjunto é periférico e sua população é carente, onde a maioria dos moradores da comunidade são agricultores, pescadores, pedreiro, domésticos, fabricantes de bolas e sapatos.

Em 2014 foi realizada uma ampliação aumentando quatro salas de aulas: duas salas no térreo, duas salas no primeiro andar e dois banheiros que ainda não estavam funcionando.

Quanto aos recursos, a escola dispõe de equipamentos audiovisuais como um projetor de slides, normalmente utilizado nas atividades pedagógicas, televisão e aparelho de DVD, bem como computadores e impressoras sendo a serviço da Direção, mimeógrafo, livros infantis em pouca quantidade, jogos pedagógicos e papel A4 que são de uso coletivo. Nas salas de aulas as carteiras e mesas são de ótima qualidade, com espaço amplo e bem ventilado, por conta dos quatro ventiladores disponíveis na sala.

A maioria da equipe docente da Educação Infantil ao quinto ano tem graduação. Duas cursaram o magistério, como o caso da professora entrevistada, a qual acompanhou-se seu cotidiano na sala de aula.

Quanto ao modelo de gestão adotado na escola, foi possível identificar que é participativo. A gestão é democrática se constrói no cotidiano escolar pela vontade, autonomia e objetivos definidos coletivamente. Os professores tornam-se também responsáveis pelas formas de organização e gestão. Seu trabalho em sala de aula é a razão de ser da organização e gestão escolar (LIBÂNEO; OLIVEIRA; TOSCHI, 2005).

É, nesta perspectiva, muito útil aos objetivos da gestão escolar democrática participativa, que os professores compreendam os processos de tomada de decisões do Estado e sistemas educativos, percebendo que a escola não está isolada do sistema social, político e cultural.

Não existem dificuldades no desenvolvimento das ações da gestão, pois existem vários recursos financeiros direto na escola para que possam realizar projetos pedagógicos e melhorias na infraestrutura.

3.3.2 O brincar nas aulas observadas

Nos momentos de observação, foi possível identificar o trabalho com brincadeiras para explorar *déficit* de leitura. A professora utilizou paradidática realizando competições (maratona), jogos, palavra-cruzada, caça-palavras, entre outros.

3.3.3 O Projeto de intervenção

Nas atividades de intervenção, no “Projeto copa” foi trabalhado o jogo de palavras como cruzadinha e caça-palavras, explorando um tema significativo, de forma lúdica, enfocando habilidades de leitura e escrita. Também organizamos atividades envolvendo a exploração de leitura escrita através da poesia na Educação Fundamental.

A leitura deve ser sempre estimulada na sala de aula, sendo trabalhada de forma lúdica, dinâmica e interativa, podendo ocorrer das mais variadas formas, envolvendo poema roda de leitura, conto e reconto, histórias em quadrinhos, produções verbais ou não-verbais, dramatizações, entre outros.

Tendo em vista que o grupo de alunos tinha dificuldade na leitura, este projeto visou oportunizar o desenvolvimento nas produções textuais, despertando o prazer de ler através da poesia. Sabemos que a poesia sensibiliza o ser humano, tem caráter lúdico e é por esse motivo que sua inserção na sala de aula pode dinamizar o cotidiano escolar, despertando interesse e atenção.

A oralidade e o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social da criança podem ser estimulados a partir da junção do falar e do prazer que a leitura proporciona, também próxima da atividade lúdica. A leitura transmite o encanto, a suavidade, a beleza das coisas mais insignificantes para as crianças. Desperta nas pessoas a visão para as coisas mais simples e ensina a valorizar o seu espaço, com tudo que está ao seu redor.

4 PERCURSO METODOLÓGICO

Este capítulo apresenta o percurso metodológico realizado neste trabalho. Discute as ideias de Freire (1997) sobre observação, instrumento através do qual coletamos dados para organizar um projeto de intervenção

4.1 Estágio como pesquisa

Selma Pimenta e Maria Socorro Lima (2004) propõem o estágio supervisionado como prática de pesquisa, na medida em que discute é possível investigar e refletir sobre o cotidiano escolar, de forma a propor a realização do diagnóstico e práticas de intervenção considerando o observado e vivenciado na escola.

Neste sentido, este trabalho resgatou o processo vivenciado nos estágios supervisionados, identificando caminhos e um norte teórico, que sempre embasou as intervenções realizadas nas escolas-campo. Assim, foi organizado a partir de uma abordagem qualitativa, organizada em duas fases:

- Estudo bibliográfico acerca da atividade lúdica e cognição;
- Retomada das vivências dos Estágios Supervisionados em gestão escolar, educação infantil e educação fundamental, consideradas atividade de pesquisa, pois foi realizada uma coleta de dados por meio de entrevistas e observação participante em três escolas municipais de Patos-PB, seguida das atividades de intervenção, considerando Diagnose realizada, organizando projetos de ação nas escolas investigadas.

No entanto, a ação que orientou este trabalho foi o exercício do olhar. Olhar nas escolas-campo. Olhar o processo e retomar as reflexões.

4.2 A observação

Observar envolve a relação com nossa forma de olhar, que espera encontrar equívocos ou apenas o que nos agrada ou o que sabemos. Na verdade, acontecer primeiramente como uma escuta alienada da realidade do grupo, mas norteadas pela imaginação, pelos estereótipos que carregamos conosco.

Estar aberto para ver e ouvir é estar em sintonia com o ritmo do outro, do grupo, adequando em harmonia nossa forma de enxergar e encaminhar a prática pedagógica. A ação de olhar e escutar envolve sair de si para ver o outro e a realidade segundo seu próprio ponto de vista, segundo a sua história.

Para Freire (1997), só podemos olhar o outro e sua história se temos conosco a abertura de aprendiz que observa sua própria história. Neste sentido, o estágio supervisionado, para quem já atua em sala de aula, também é um olhar para si porque é a ação de olhar como um ato de estudar a si próprio e a realidade que vivencia. Este aprendizado de olhar estudioso, curioso, questionador, pesquisador, envolve ações exercitadas do pensar. Observar não é invadir o espaço do outro, sem pauta, sem planejamento, nem devolução, e muito menos sem encontro marcado.

Quando o educador-estagiário traça a sua pauta de observação já têm em mente as hipóteses, conferindo o caráter de pesquisa, de etapas de um método científico de um estudo de campo, nas escolas investigadas. Suas perguntas, que encaminham a observação, poderão confirmar ou não estas hipóteses durante a avaliação. Estas observações são trabalhadas depois, através do registro feito, da elaboração da síntese do encontro e de sua reflexão, retomando a avaliação e o planejamento para as atividades de intervenção.

Pode-se dizer, assim, que existe uma organicidade entre observação, registro, reflexão, avaliação e planejamento enquanto instrumentos metodológicos; o ponto de observação se concretiza numa pergunta que instrumentaliza o olhar para facilitar, ao longo da construção das práticas pedagógicas.

Refletir sobre o olhar o mundo e registrar esta visão é uma experiência reflexiva que requer embasamento e compromisso. É um ato pedagógico, porque formativo, mas antes é de pesquisa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao finalizar este trabalho pudemos perceber o quanto é importante à realização do estágio para o profissional que já está atuando em sala de aula, pois adquirimos mais experiência e temos a oportunidade de vivenciar o lúdico no processo de ensino-aprendizagem, observando e refletindo alternativas para a prática pedagógica realizada em nosso dia-a-dia na sala de aula.

O contato com a realidade escolar nos permitiu refletir e vivenciar a atividade lúdica como essencial para a aprendizagem, percebendo nesta área o quanto o cotidiano escolar apresenta dificuldades e desafios a serem superados e o quanto é necessário investir em nossa formação pedagógica para podermos atuar no cotidiano educativo com segurança, na busca pela qualidade da educação.

Quanto ao brincar como meio de aprendizagem, pudemos verificar que a atividade lúdica precisa ser planejada. Nas atividades de estágio supervisionado foi possível perceber que os assuntos trabalhados em situações lúdicas eram lembrados em outros momentos, demonstrando domínio dos conteúdos explorados na brincadeira.

Verificamos assim que o educador precisa direcionar seu trabalho da melhor maneira possível dentro das condições e das circunstâncias que lhes são impostas, ou seja, tentar mudar a realidade escolar a partir das diversas alternativas pedagógicas que estão ao seu alcance.

REFERÊNCIAS

BOMTEMPO, Edda. A Brincadeira de Faz-De-Conta: Lugar do Simbolismo, da Representação, do Imaginário. *In*: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (Org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 1996. p. 57-71.

BROCK, Avril. **Brincadeiras de ensinar para a vida**. Porto Alegre: ArtMed, 2011.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9.394/96**, de 20 de dezembro de 1996. Brasília: Senado Federal, 2008.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 1 e 2.

FERREIRA, Carolina Martins; MISSE, Cristina Hitomi; BONADIO, Sueli Garanhani. Brincar na educação infantil é coisa séria. **Atrópolis Umuarama**, v.12, nº 4, p.222 – 223 Outubro/Dezembro 2004.

FREIRE, Madalena. Educando o olhar da observação – Aprendizagem do olhar. *In*: _____. **Observação, registro e reflexão: Instrumentos Metodológicos I**. São Paulo: Espaço Pedagógico, 1997.

GANDIN, Danilo. **A Prática do Planejamento Participativo: na educação e em outras instituições, grupos e movimentos dos campos cultural, social, político, religioso e governamental**. Petrópolis: Vozes, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Edição Pioneira, 1994.

LIBÂNEO, Jose Carlos; OLIVEIRA, João Ferreira de; TOSCHI, Mirza Seabra **Educação Escolar: políticas, estrutura e organização**. São Paulo: Cortez, 2005.

MOYLÉS, Janet. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**. Porto Alegre: ArtMed, 2002.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

PIAGET, Jean. **Sobre a pedagogia**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1998.

PIMENTA, Selma Garrido; LIMA, Maria Socorro Lucena. **Estágio e docência**. São Paulo: Cortez, 2004.

PENIN, Sonia; VIEIRA, Sofia Lerche. Refletindo sobre a função social da escola. *In*: VIEIRA, Sofia Lerche (org). **Gestão da escola: desafios a enfrentar**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

SAMPAIO, Lenise Oliveira *et al.* O lúdico como base fundamental para a vida da criança e para a vida adulta. *In*: BEZERRA, Leblam Tamar; OLIVEIRA, Stella Gaspar (org.). **Pensamento, linguagem e ludicidade na Educação Infantil**. João Pessoa: Editora Universitária da UFPB, 2012.

SMOLE, Kátia Stocco. **Jogos matemáticos do 1º ao 5º ano**. Porto Alegre: Artmed, 2007.