

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

CATIA MARIA OLIVEIRA DA COSTA

BRINCADEIRAS E O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO

PATOS – PB
2014

CATIA MARIA OLIVEIRA DA COSTA

BRINCADEIRAS E O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO

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.

C838b Costa, Cátia Maria Oliveira da.
Brincadeiras e o desenvolvimento cognitivo [manuscrito] : /
Cátia Maria Oliveira da Costa. - 2014.
35 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: Profa. Msc. Rosângela de Araujo Medeiros,
CCEA".

1. Ludicidade no ensino. 2. Educação infantil. 3.
Desenvolvimento Cognitivo da criança. I. Título.
21. ed. CDD 371.337

CATIA MARIA OLIVEIRA DA COSTA

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)

DEDICO este relatório a DEUS, e aos meus pais, que sem eles não conseguiria chegar até o fim do meu curso.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais que me deram muito apoio nos momentos mais difíceis da minha vida;

Ao meu esposo que esteve ao meu lado, me ajudou e nunca mediu esforços para me ajudar;

Às minhas filhas que são a razão do meu viver;

Aos meus colegas que sempre se uniram para construir o conhecimento;

Aos meus professores que me ensinaram que o nosso conhecimento, mesmo profundo, é algo que está sempre se renovando.

Obrigada por tudo!

“O desenvolvimento da criança acontece através do lúdico, ela precisa brincar para crescer”.

Jean Piaget (1990)

RESUMO

Este trabalho reflete sobre a atividade lúdica na infância. Tem como objetivo geral identificar a inter-relação entre o brincar e a cognição no desenvolvimento infantil por meio dos Estágios supervisionados em gestão escolar, educação infantil e Educação Fundamental. Construimos uma pesquisa participante, segundo Brennan, Medeiros e Figueiredo (2012). Utilizamos como embasamento teórico as ideias dos autores que discutem a importância do brincar no desenvolvimento infantil como Piaget (1990), Moylés (2002), Kishimoto (1994) bem como Cunha (2007) e Macedo (1995), que refletem sobre a utilização do jogo no cotidiano escolar. Como resultados, identificamos que a brincadeira é importante em todas as fases da vida do ser humano porque permite explorar os aspectos sociais, afetivos, motor e cognitivo. Por meio da atividade lúdica, a criança desenvolve a autonomia e uma aprendizagem significativa. Logo, podemos considerar que a criança se desenvolve de forma satisfatória se em sua vida existir o ato de brincar.

Palavras-chave: Brincadeiras. Criança. Desenvolvimento Cognitivo.

ABSTRACT

This work reflects on the playful activity in childhood. Its overall objective is to identify the interrelationship between play and cognition in child development through Supervised School Management, Early Childhood Education and Elementary Education. We have built a research participant, according to Brennand, Medeiros and Figueiredo (2012). We use as theoretical basis the ideas of the authors who discuss the importance of play in children's development as Piaget (1990), Moylés (2002), Kishimoto (1994) as well Cunha (2007) and Macedo (1995), reflecting on the use of the game in school life. As a result, we identified that play is important at all stages of human life because it allows you to explore the social, emotional, motor and cognitive aspects. Through the playful activity, the child develops autonomy and a meaningful learning. Therefore, we can consider that the child develops satisfactorily in your life exists the act of playing.

Keywords: Play. Childhood. Cognitive Development.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 BRINCADEIRA E COGNIÇÃO	13
2.1 Contribuições do brincar para o desenvolvimento infantil	13
2.2 Tipos de brincar	15
2.2.1 Jogos de exercício.....	15
2.2.2 Jogos simbólicos	16
2.2.3 Jogos de regras.....	16
2.3 A educação infantil e o trabalho com o jogo para explorar valores	18
2.4 O brincar e os conteúdos didáticos	20
2.5 A gestão escolar e o brincar	21
3 O ESTÁGIO SUPERVISIONADO E A EXPERIÊNCIA DO BRINCAR	23
3.1 A escola-campo I	23
3.1.1 Aspectos estruturais e filosóficos da escola I	23
3.1.2 A intervenção pedagógica realizada na escola I	24
3.2 A escola-campo II	25
3.2.1 Identificação e Histórico Escolar da escola II	25
3.2.2 Projeto de Intervenção na escola II	26
3.3 A escola-campo III	27
3.3.1 Identificação e Histórico da Escola III.....	27
3.3.2 O Projeto de intervenção na escola III.....	29
4 PERCURSOS METODOLÓGICOS	30
4.1 Sobre a atividade de observação	30
4.2 Resultados e discussão	32
CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
REFERÊNCIAS	34

1 INTRODUÇÃO

O brincar é uma atividade de essencial importância para o desenvolvimento infantil, nos aspectos sociais, afetivo, motor e cognitivo. No que diz respeito à estruturação do pensamento, a brincadeira estimula o cérebro e permite que fique ativo, conforme descreve Moylés (2002). Por isso deve ser foco no processo de ensino-aprendizagem e cabe ao educador tornar-se responsável para garantir o brincar na atividade educativa, desde a educação infantil.

Assim, o tema deste trabalho envolve a relação do brincar com o desenvolvimento cognitivo. Então, a problemática que norteou sua realização foi entender como a brincadeira está relacionada ao desenvolvimento do aspecto cognitivo, buscando pensar em atividades pedagógicas que explorem tal relação, a partir da realização dos estágios supervisionados no curso de Pedagogia-PARFOR, da Universidade Estadual da Paraíba - Campus VII - Patos.

Desta forma, o objetivo geral foi identificar a inter-relação entre o brincar e a cognição no desenvolvimento infantil. Em decorrência deste, foram estruturados outros objetivos específicos: compreender a importância do brincar na aprendizagem e apresentar a realização de atividades lúdicas relacionadas ao campo cognitivo.

Considera-se esta investigação importante porque pode ser fonte de inspiração e estudo para que outros educadores possam compreender e repensar a inserção do brincar na sala de aula, haja vista que é uma atividade primordial para o desenvolvimento infantil e deve ser planejado de forma que explore e estruture os recursos do pensamento, tanto no jogo simbólico quanto no jogo com regras. Assim, a contribuição também envolve a defesa da ideia de que o brincar não pode ser apenas um momento de descontração ou passatempo. É coisa séria. Implica na construção do pensamento, como investigou Piaget (1990), é preciso, então, que haja conscientização do trabalho pedagógico para importância da formação da criança como um todo.

A presente pesquisa surgiu da preocupação em repensar o processo educacional, porque em nossa experiência profissional temos alunos inquietos e egocêntricos, mas também participativos e ativos, que precisam desenvolver a cognição, a afetividade, a percepção, a expressão corporal, os sentidos, o senso crítico, a criatividade de forma que possa vivenciar uma aprendizagem baseada no lúdico. Além disso, nas vivências de estágio supervisionado, tanto na educação

infantil quanto no ensino fundamental, quando estudamos sobre o cotidiano escolar, vimos que a objetivação dos valores e as práticas pedagógicas não estabelecem relação com o brincar para o desenvolvimento cognitivo.

Esta investigação abrangeu uma pesquisa teórica e de campo, na medida em que foi embasada no levantamento bibliográfico e nas experiências dos estágios supervisionados em gestão escolar, educação infantil e educação fundamental, exigência dos cursos de Formação de Professores como forma de relacionar teoria e prática.

Assim, tornou-se uma oportunidade de pesquisa-reflexão sobre a ação pedagógica, partindo da coleta de dados com observação e realização de entrevista, para construção da diagnose das escolas investigadas. Assim, identificadas demandas e possibilidades, pudemos organizar projetos de intervenção de forma coletiva, envolvendo as turmas correspondentes aos anos iniciais da educação infantil e do ensino fundamental, etapas da educação básica em que atuamos.

Para fundamentar esta produção monográfica, utilizamos autores que discutem a importância do brincar no desenvolvimento infantil como Piaget (1990), Moylés (2002), Kishimoto (1994), bem como Cunha (2007) e Macedo (1995), que refletem sobre a utilização do jogo no cotidiano escolar.

Desta feita, o trabalho está dividido em quatro capítulos. O primeiro é o introdutório, no qual são expostos tema, problemática norteadora da pesquisa, metodologia utilizada, justificativa e motivação que impulsionou sua realização. No segundo capítulo, é discutida a importância do brincar para o desenvolvimento infantil, enfatizando o aspecto cognitivo e a estruturação do pensamento, explicitando os tipos de brincar como o jogo simbólico e o jogo com regras.

No último terceiro, são relatadas as atividades desenvolvidas durante o estágio supervisionado, incluindo os dados relativos às escolas-campo, com a identificação e histórico escolar, aspectos estruturais e de funcionamento, aspecto doutrinários ou filosóficos, dados relacionados, a organização espaço/ambiente entre outras informações, bem como a observação da prática docente e ainda o relato das atividades de regência. Por fim, no quarto capítulo, é apresentado o percurso metodológico, relatando o processo do estágio como pesquisa, enfatizando a prática de observação, bem como os resultados e discussões relacionadas aos objetivos traçados.

Foi possível verificar com este trabalho que, de fato, a escola precisa explorar pedagogicamente os jogos simbólicos e de regras, porque estimulam o pensamento, contribuindo para a formação do sujeito pensante. Na atividade lúdica, a criança pode participar de um processo de ensino-aprendizagem significativo. Logo, também pudemos considerar por meio desta investigação que o desenvolvimento infantil acontece satisfatoriamente se a vida da criança for permeada pela atividade lúdica.

2 BRINCADEIRA E COGNIÇÃO

Este capítulo versa sobre a inter-relação entre brincadeira e cognição, discutindo sobre como a atividade lúdica pode colaborar para o desenvolvimento infantil.

2.1 Contribuições do brincar para o desenvolvimento infantil

Ao estudar o desenvolvimento cognitivo e suas relações com a construção do conhecimento identificamos o que poderia chamar de habilidade cerebral, mental e que envolve o pensamento, raciocínio, abstração, linguagem, memória, atenção, criatividade, capacidade de resolução dos problemas entre outras funções. Já a brincadeira contribui para o desenvolvimento cognitivo da criança, pois através dela o adulto estimula a autonomia em cada indivíduo que vai do nascimento até sua última ação de aquisição de conhecimento, que pode ser o fim da vida.

Assim, as práticas pedagógicas podem envolver a atividade lúdica para trabalhar o aspecto cognitivo estabelecendo correlação entre conteúdos didáticos, objetivos educativos e a construção de aprendizagem, considerando a particularidade de cada criança, ideia que Cunha (2007) propõe para o trabalho com jogos, brinquedos e brincadeiras na escola, para desenvolver habilidades do raciocínio infantil.

O desenvolvimento intelectual da criança também envolve os aspectos afetivo, social e a linguagem, que se inicia desde muito cedo, inclusive com atividades que tem característica lúdica. O desenvolvimento afetivo começa do nascimento com a mãe, pois é o único vínculo que a criança tem quando está no ventre, afeto este que se produz pelo resto da vida. Já o desenvolvimento social ocorre a partir dos três meses, quando começa a diferenciar o cheiro da mãe de outras pessoas, conforme descreve Bowlby (1969 apud MELO, online).

Por volta dos 03 meses de idade, o bebê começa a dirigir seus comportamentos de apego de modo mais limitado. As crianças nesta fase não manifestam nenhuma ansiedade especial por serem separadas do progenitor, e nenhum medo de desconhecidos.

O desenvolvimento da linguagem é um processo muito complexo e não ocorre em determinado período específico, pois sabemos que a linguagem ocorre no momento em que a criança sorri ou faz algum movimento para chamar atenção dos pais, logo após os três meses de vida.

Neste sentido, todas as atividades comportam uma dimensão lúdica, de brincar para explorar o mundo, organizar o pensamento e estruturar a linguagem. Tais aspectos sempre envolvem atividades prazerosas, compondo o desenvolvimento da criança, que relacionam prazer, descoberta e necessidades motoras e afetivas.

Para Kishimoto (1994), a brincadeira permite trabalhar vias que estimulem o desenvolvimento cognitivo da criança, enriquecendo a experiência sensorial e estimulando a criatividade do educando. Por tamanha importância, deve ser considerada no planejamento do educador.

Na atualidade, é recorrente a discussão da inserção da brincadeira na sala de aula. Mas, conforme discute Cunha (2007), tal discussão não é recente. Assim, reconhece

os benefícios da dimensão lúdica aqui atribuída a jogos, brinquedos e brincadeiras, no processo de ensino aprendizagem. No entanto estabelecer correlações entre a prática educativa lúdica e a construção de aprendizagem significativa considerando as particularidades do sujeito aprendente, não constitui uma recente descoberta (idem, p. 97).

Mesmo assim, muitos professores desconsideram a brincadeira como atividade essencial para a estrutura da cognição infantil, implicando assim em vantagens na medida em que envolve o processo de ensino-aprendizagem, embora normalmente sendo uma atividade fácil para a criança. Por isso, os professores podem confundir o brincar com algo sem importância para a aprendizagem e sem significância para que possa ser aceitável na atividade educativa na escola.

Mas, além das vantagens e da importância apresentada, as brincadeiras podem representar momentos avaliativos ou de diagnóstico do universo infantil, pois poder ser momentos nos quais a criança pode transmitir para o adulto uma mensagem do que é sua vida com outras pessoas em casa ou na rua.

Ao interagir com as pessoas que lhes são próximas e com o meio que as circundam, as crianças buscam compreender o mundo em que vivem e as relações

contraditórias que presenciam e, assim, por meio das brincadeiras, explicitam as condições de vida a que estão submetidas e seus anseios e desejos. Quando está brincando transfere os acontecimentos da sua vida cotidiana, como a violência doméstica, por exemplo, para brincadeira, que se torna uma forma de expressar, reviver e reproduzir seus medos e angústias, de forma a interpretá-los e até aceitá-los.

O brincar, como apresentado, compõe a formação do sujeito, desde a primeira infância, também na escola, mas ocorre de diferentes formas e deve variar conforme a faixa etária da criança e de suas habilidades cognitivas. Assim, faz-se importante explicitar os tipos de brincar.

2.2 Tipos de brincar

Os tipos de brincar abarcam características específicas, muito relacionadas às etapas do desenvolvimento infantil.

2.2.1 Jogos de exercício

O jogo de exercício tem estrutura e características de funcionamento relacionado ao hábito na qualidade do jogo repetitivo, que envolve prazer do movimento na infância porque trabalha o aspecto sensório-motor.

Ao referir-se ao jogo de exercício Macedo (1995, p.6) analisa que essa é “a forma de assimilação funcional, relacionada a um prazer que se torna parte do sistema motor e também cognitivo, de controle e domínio físico. Por envolver repetição, caracteriza-se o aspecto lúdico como o esquema de ação”.

A repetição requerida pelas demandas de assimilação funcional dos esquemas de ação resulta na formação do costume. Outro aspecto levantado por Macedo (idem) implica pensarmos qual é a importância da assimilação na construção do conhecimento na escola, sendo

de caráter funcional e estrutural. A funcional é a repetição com recurso de aprendizagem, o jogo de exercício não se pode trabalhar uma única vez porque perde o sentido lúdico. As estruturais valorizam a importância de bons hábitos de trabalho por sua repetição ajudam a organizar a vida escolar sem essas duas não será o jogo de exercício. (p. 6).

O jogo de exercício explora o aspecto sensório-motor da criança, como atividade prática e técnicas que levam a compreensão das ações, organizando a sua vida de maneira que a aprendizagem seja significativa. No processo de desenvolvimento infantil os jogos simbólicos vêm depois dos jogos de exercícios.

2.2.2 Jogos simbólicos

Enquanto o jogo de exercício tem uma função mais relacionada ao desenvolvimento motor da criança, que também interfere na estruturação do pensamento, o jogo simbólico envolve a assimilação mental, porque associa a atividade corporal com o mundo imaginário e explora a realidade por meio da analogia, isto é, a criança confere aos conteúdos, quando joga, busca significado correspondente na vida social ou física segundo o limite de seu sistema cognitivo, tendo a fantasia uma função explicativa, possibilitando compreender seu modo de vida e os temas presentes no contexto que está inserida.

A despeito disso, Macedo (1995, p.7) explicita que “de um ponto de vista funcional, a criança assimila o mundo como pode e deseja, criando analogias, fazendo invenção, mitificando coisas, tornando-se produtora de linguagem, criadora de convenção”.

Do mesmo modo, a criança fantasia nas atividades psicomotoras considerando as características e limite físico da realidade. Mesmo que possa modificar o mundo a sua vontade por meio do faz de conta, nas atividades concretas, precisa respeitar e considerar as características dos objetos. Não pode fazer de conta que uma mesa de mármore é um carro, pois não pode movimentá-lo. Contudo, pode transformar uma lata de sardinha descartada ou uma caixa azia como um automóvel. Assim, a coordenação dos jogos de exercício e simbólico servem como estrutura para os jogos de regras, por conta do processo cognitivo na assimilação.

2.2.3 Jogos de regras

O jogo de regras desenvolve na criança o aspecto social permitindo que a criança tenha uma melhor adaptação às mudanças que ocorrem à sua vida,

importantes desde a educação infantil. Além de mostrar que as restrições podem representar desafios divertidos, possibilitam desenvolver questões importantes como a adequação a limites, a cooperação e a competição.

O objetivo desse jogo é permitir o desenvolvimento da compreensão, fazer melhores antecipações, ser mais rápido, cometer menos erros ou errar por último, coordenar situações e ter condutas estratégicas. Macedo analisa que, para ganhar em um jogo com regras,

é preciso ser habilidoso, estar atento concentrado, ter boa memória, abstrair as coisas relacionadas entre si todo tempo. O jogo de regra é significativo e seu desafio é ser melhor ou igual ao outro. Um desafio que melhora a cada partida porque vencer uma vez não é suficiente. (1995, p. 39).

De fato os jogos de regras na escola levam a criança a desenvolverem questões importantes para o convívio social, como a adequação a normas e respeito para atuar em competições, bem como envolve habilidades de pensamento como a concentração para poder formular perguntas simples e respondê-las com mais precisão.

Para a escola a exploração das brincadeiras é muito importante, pois possibilita a relação social da criança, que pode elaborar sua autonomia e organização da emoção e ainda descobrir a escrita, tal como na brincadeira Ado leta¹, por exemplo, na qual a criança começa a despertar para a constituição das palavras, pois todas as vezes que ela bate a mão é uma sílaba que coordena em seu pensamento.

Para muitas crianças até uma folha de caderno amassada transforma-se em bola para brincar de matada, de futebol, com o ajuda ou não de um adulto, ocorrendo tanto na sala de aula quanto em seu ambiente doméstico. Neste sentido, Millar citado por Moylés (2002, p. 21) reflete que em todas as idades, o brincar é realizado por puro prazer e diversão e cria uma atitude alegre em relação à vida e a aprendizagem. Para Moylés (idem, p. 24) “Se todo o brincar é estruturado pelas

1 Ado leta: Várias pessoas formam uma roda. Juntam-se as mãos e vão batendo na mão de cada membro conforme vai passando a música. A música é: “Ado leta, lê pedi Pete cola, lê café com choco lá”. Ado leta. Puxa o rabo do tatu, quem saiu foi tu puxas o rabo da panela, quem saiu foi ela puxa o rabo do pneu, quem saiu foi eu.

matérias e recursos disponíveis, a qualidade de qualquer brincar dependerá em parte da qualidade e talvez da variedade do que é oferecido”.

O brinquedo é uma peça que pode ser utilizado na atividade lúdica. Qualquer material que a criança possa imaginar algo a ser utilizado, tornar-se uma diversão e pode considerado um brinquedo, inclusive o corpo. A criança tem o poder de construir uma imagem e transformá-la em um castelo e dentro dele um mundo de maravilhas com amigos imaginários fugindo do real para o fantástico.

2.3 A educação infantil e o trabalho com o jogo para explorar valores

A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até cinco anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade conforme estão estabelecidos no art. 29 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN), de 1996. Sendo assim, o governo federal estabeleceu também que o atendimento em creches e pré-escolas seja ofertado para crianças de 0 a 5 anos.

Porém, essa garantia torna-se viável com a construção das creches e com profissionais competentes para trabalhar na educação infantil, já que foi considerada legalmente como uma etapa da educação básica, depois da mudança proposta na LDBEN, em 2009. Na verdade, até 1996, a creche não era considerada espaço educativo, mas apenas lugar de cuidado e depósito de crianças. Já a pré-escola, como aponta o próprio nome, tinha o objetivo de trabalhar atividades preparatórias para o ensino fundamental. Contudo, desde Rousseau (*apud* NICOLAU, 2012, p. 182), “se cada fase da vida tem sua existência própria à educação inicial não mais poderia ser considerada uma preparação de vida”.

Por essa ótica, o autor quer dizer que a educação infantil envolve o trabalho com a infância, que é peculiar, com suas particularidades e necessidades de socialização e aquisição de saberes e habilidades, quando a criança está experimentando os sabores da vida para se tornar consciente de si mesmo.

Segundo Brasil (1998, p. 231) no Referencial Curricular Nacional educação infantil (RCNEI), “a instituição de educação Infantil deve tornar acessível a todas as crianças que a frequentam, indiscriminadamente, elementos da cultura que

enriquecem o seu desenvolvimento e inserção social”. Elementos esses que também envolvem o brincar. Inclusive aqueles relacionados às tradições e costumes regionais.

Conforme o RCNEI, as instituições educativas 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.

Nos jogos a criança tem possibilidade de aprender a conviver e relacionar com as crianças da mesma idade ou idade diferentes estimulando a troca de materiais e brinquedos já que na primeira infância tem como característica ser individualista e egocêntrica. Assim, explora o valor da partilha e do respeito ao outro.

Com o jogo de tabuleiro, tradicionais ou didáticos a criança desperta o interesse para a competição mesmo não sabendo perder, valor o que leva um tempo para seja compreendido e introjetado.

A partir dos cinco anos, a criança percebe que certos jogos envolvem ganhos e perdas e por isso recusam tais brincadeiras, já que muitas vezes não conseguem admitir a derrota, sendo assim um momento para trabalhar valores relacionados ao convívio social. O papel do professor é encontrar maneiras para que jogos dessa natureza sejam competitivos, mas não envolvendo desarmonia porque os envolvidos não são adversários; e o único objetivo é cumprir as regras propostas pelo jogo mostrando que competir é uma maneira de participar, vencendo próprios limites, de forma divertida e envolvente.

Além disso, jogos com regra podem ser utilizados para trabalhar projetos didáticos que exploram valores em diversas áreas do convívio social. Enfim, cabe ao professor planejar e acompanhar desenvolvimento das crianças, sabendo quais brinquedos e brincadeiras são adequadas para as diferentes faixas etárias, com

objetivo de estimular o desenvolvimento infantil e a aquisição de conhecimentos e habilidades em todos os aspectos.

2.4 O brincar e os conteúdos didáticos

O conteúdo é o elemento importante na organização da sala de aula, devendo ser adequado às necessidades e particularidades das crianças, considerando níveis de desenvolvimento infantil e faixa etária. Afinal as crianças constroem conhecimento desde os primeiros anos aprimorando sua experiência no mundo, bem como os conhecimentos trabalhados no espaço da sala de aula. Desta forma, “os conteúdos devem ser organizados num processo contínuo e integrado que envolve múltiplas experiências corporais, possíveis de serem realizadas pela criança sozinha ou em situações de interação”. (BRASIL, 1998, p. 28).

Os brinquedos, enquanto recursos pedagógicos podem comportar conteúdos específicos, como jogos de memória ou de carta com elementos químicos. Para que os brinquedos sejam pedagogicamente úteis, as crianças devem ser orientadas pelos professores para que percebam a importância até de uma caixa; se nela contiver dados e formas, com os quais a criança pode aprender os números, mesmo brincando. O educador pode intervir na brincadeira (não o tempo todo, mas de forma planejada) e transformar um objeto para decorar a casa de boneca, mostrando a criança as formas e cores, pode se tornar uma tarefa muito significativa para os alunos. Desta forma, um momento lúdico será também um momento de aprendizagem.

Os currículos na educação infantil bem como os espaços devem contemplar uma casinha de boneca para a criança representar a vida doméstica; espelhos, que item importante para que as crianças se conheçam através dos reflexos deles; carros feitos de papelão para que simulem o seu dia-a-dia. A intervenção do educador deve, assim, acontecer de modos diversos. Na estrutura espacial, na oferta de brinquedos, na própria brincadeira, provocando o desenvolvimento infantil. O educando pode oferecer materiais de forma que a criança seja estimulada a participar ativamente do brincar e possa aprender, por exemplo, papéis sociais propostos pela professora.

Para Andrade (1998 *apud* KISHIMOTO, 1994),

outros autores acreditam que o jogo deve ser privilegiado em relação ao brincar e sugerem que se possam pôr em prática os diferentes jogos que chegam para aos educadores pela tradição pela troca interacionais. Neste caso poderiam ser analisados os conteúdos dos diversos jogos que cada professor poderia evocar da sua história regional ou ainda das lembranças dos antigos.

A autora analisa ser necessário que os educadores primeiro estudem as condições do jogo, para depois ensinar as regras, despertando o interesse e mantendo o desejo pelo jogo trabalhado. Somente assim poderá explorar com os alunos os conteúdos didáticos, bem como conceitos, habilidades e valores dentro da proposta lúdica.

A sala de aula é local das atividades elaboradas e planejadas sendo a sua maior incentivadora a educadora ou educador, que deve também considerar as capacidades das crianças de se organizar em pequenos grupos para interagir uns com os outros quando estiverem brincando.

2.5 A gestão escolar e o brincar

Os modelos de gestão adotados nas escolas devem ser democráticos e participativos e são construídos 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, 2005). É, nesta perspectiva, muito útil aos objetivos da gestão escolar democrática participativa que os professores compreendem os processos de tomada de decisões do estado e sistemas educativos, percebendo que a escola não está isolada do sistema social, político e cultural.

Nesse sentido, para que as organizações possam funcionar bem e assim alcançar seus objetivos. Para tanto, se faz necessária à tomada, o direcionamento e o controle das decisões de forma coletiva, e é esse o processo que Libâneo (2001) denomina de gestão. Ele defende a ideia de usar duas expressões - organização e gestão da escola – para caracterizar esse trabalho, pois acredita que vão além do termo administração, usualmente utilizados.

Para Libâneo (2001), 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, sendo importante a participação de professores, pais, alunos e funcionários por que:

[...] 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 (LIBÂNEO, 2001, p.81–82).

Uma gestão da qual a comunidade e os integrantes da escola participam para direcionar práticas, bem como organizar conservação e mudanças na infraestrutura, como instalação e manutenção de parques e brinquedotecas, além da aquisição de bens e recursos voltados para a aprendizagem, como brinquedos.

Atualmente, as dificuldades financeiras têm diminuído, pois existem vários recursos financeiros promovidos pelo governo diretamente para a escola. Assim, a concepção que a equipe gestora tem do desenvolvimento infantil, bem como o compromisso em reconhecer o brincar como atividade primordial na infância, interfere e pode direcionar a criação de projetos coletivos voltados para o brincar.

A participação da comunidade escolar neste processo também contribui para que os pais tenham conhecimento deste papel da atividade lúdica. Essa tomada de decisões acontece nas reuniões, pensando não só em festas comemorativas, mas em projetos relacionados ao brincar.

3 O ESTÁGIO SUPERVISIONADO E A EXPERIÊNCIA DO BRINCAR

Este capítulo está relacionado às vivências do estágio supervisionado em escolas-campo da cidade de Patos-PB. Relatamos a diagnose resumida das unidades escolares visitadas, bem como as atividades de intervenção realizadas, voltadas para o brincar.

3.1 A escola-campo I

A primeira escola-campo visitada para realização das atividades de estágio supervisionado foi à escola municipal Aristides Hamed Timenes.

3.1.1 Aspectos estruturais e filosóficos da escola I

A escola Aristides Hamed Timenes possui uma estrutura ampla dividida em uma diretoria, uma secretaria, uma sala de professores, que serve tanto para os professores quanto para a coordenação pedagógica, a sala de orientação educacional fica instalada na secretaria, possui também uma biblioteca, uma sala de Informática, uma sala de multimídia; nove salas de aulas, um almoxarifado, um depósito de material de limpeza, uma dispensa, uma quadra de esporte descoberta, uma cozinha em boas condições, embora não seja a mais adequada, dez banheiros sendo que dois são para os funcionários (um masculino, um Feminino, com pias e chuveiros) e seis banheiros para os alunos, sendo três femininos três masculinos.

Quanto aos equipamentos, a escola dispõe de uma televisão de boa qualidade, vários jogos pedagógicos, que podem ser explorados em sala de aula para trabalhar a cognição, além de um alfabeto educativo de boa qualidade.

A escola investigada Aristides Hamad Timene busca realizar a educação de forma global, levando em consideração o desenvolvimento do aluno em suas diferentes potencialidades visando seu bem estar pessoal e do meio onde está inserido. Todo o processo pedagógico tem como finalidade promover contextos culturais definidos e de modo sistematizado, uma relação significativa entre o aprendiz e o conhecimento produzido pelo homem em seu processo social e

histórico. Busca ser democrática, organizando e sua prática tendo como eixo o PPP para garantir uma boa qualidade.

3.1.2 A intervenção pedagógica realizada na escola I

O trabalho desenvolvido corresponde a uma intervenção pedagógica realizada na Escola Municipal de Ensino fundamental Aristides Hamad Timene, no turno da manhã, envolvendo as turmas dos 3º, 4º e 5º anos, trabalhando com o tema: “Valores e respeito na sala de aula.” O projeto didático-pedagógico foi devidamente elaborado com participação de professores, coordenadores, técnicos administrativos, alunos e comunidade no qual procuramos selecionar conteúdos e procedimentos metodológicos adequados, de acordo com os objetivos traçados.

O referido projeto teve como objetivo geral desenvolver nas crianças o significado de valor e amor ao próximo por meio de atividade lúdica dando ênfase a escola e a família que é o principal ponto para que se desenvolva um ser com capacidade adequada para sua vida em sociedade enquanto sujeito de sua própria história.

Posteriormente, iniciamos com uma conversa de sensibilização sobre o tema, sendo seguida da apresentação de um vídeo sobre a paz, música cantada pela banda Roupa Nova, onde todos puderam cantar, pois estavam com a letra da música em mãos.

Por meio de imagens projetadas no Datashow, foi discutido sobre as atitudes que precisamos vivenciar na família e na escola, destacando: respeito, união, colaboração, amizade, proteção. Também discutimos sobre a violência, o direito e os deveres do aluno, de uma forma lúdica. Nesta experiência foi possível perceber que explorar valores e deveres com brincadeira também interfere na cognição, porque aprender também exige respeito, cooperação e disciplina.

Ao término do intervalo, foi explorado ludicamente o tema com a dinâmica “O feitiço vira sobre o feiticeiro”, na qual quem estava participando deveria escolher um companheiro para pagar uma prenda só que, na verdade, quem teria de fazer essa prenda seria a própria pessoa que a escolhesse; o que implicaria no seguinte entendimento: “não faça com o outro o que você não quer que faça com você”, favorecendo uma maior integração com os alunos.

3.2 A escola-campo II

A segunda escola na qual realizamos estágio supervisionado, na área de educação infantil, foi na creche Cremilde Bezerra Wanderley.

3.2.1 Identificação e Histórico Escolar da escola II

A Creche Cremilde Bezerra Wanderley está localizada na Rua Zacarias de Oliveira S/N, Bairro Nova Conquista, popularmente conhecido como Bairro Mutirão na região periférica da cidade de Patos/PB. Atende a educação infantil, de creche a pré-escola e o espaço está dividido em 08 (oito) salas de aula, 06 (seis) para o maternal e 02 (duas) para o pré-escolar.

Tratando de uma creche pública a clientela é diversificada e a maioria faz parte do Programa Bolsa Família do Governo Federal. Algumas mães são empregadas domésticas, alguns pais estão desempregados constando apenas como formação o ensino fundamental ou médio. Possuem uma renda de um salário mínimo, o que revela a carência econômica, portanto, sendo todos de baixa renda.

Quanto ao prédio é próprio e sua estrutura física foi construída e adaptada especialmente para sua função. Atende a sua clientela no horário de 07h00 as 17h00, funcionando em sistema integral para atender a necessidade dos pais que trabalham o dia inteiro.

A Creche Cremilde Wanderley foi fundada em 12 de maio de 2012, fruto de uma ação em parceria do Ministério da Educação e Cultura (MEC) através do Programa Nacional de Reestruturação e Aquisição de Equipamentos para a Rede Escolar Pública de Educação Infantil (PROINFÂNCIA). Este programa considera que a construção de creches e pré-escolas, bem como a aquisição de equipamentos para a rede física escolar dessa etapa da educação básica é indispensável para a melhoria da qualidade da educação e da Prefeitura Municipal de Patos-PB. A universalização da educação infantil no país faz parte das metas do Plano Nacional de Educação (PNE).

Essa unidade de ensino atende 178 crianças e seu nome foi dada em homenagem a mãe do então gestor público, o Sr. Nabor Wanderley que a

denominou de Creche Cremilde Wanderley referindo-se a Sra. Cremilde Bezerra Wanderley, que faleceu em 25 de Maio de 2001, com 75 anos de idade.

Quanto aos aspectos estruturais e de funcionamento, a creche Cremilde Bezerra Wanderley possui uma estrutura ampla dividida em uma diretoria; uma secretaria, uma sala de professores, dois banheiros para os professores, sendo um masculino e um feminino, dois banheiros para os funcionários, um fraldário, seis salas de aulas para o maternal sendo todas as salas com banheiros adaptados conforme a idade das crianças, um consultório médico, um refeitório, uma cantina, uma brinquedoteca, uma biblioteca, uma dispensa, uma cozinha, uma área de serviço, um playground, uma sala informática, duas salas para a pré-escola sendo que os banheiros são coletivos, mas adaptados para as crianças, uma quadra coberta, uma quadra descoberta, ambas cimentadas e um tanque de areia. Ao todo são 25 espaços e todos estão em bom estado de conservação.

A Creche dispõe de equipamentos como um projetor de *slides* para todos os professores, televisão, aparelho de CD e aparelho de DVD em todas as salas. Computador, mimeógrafo, livros infantis, Jogos Pedagógicos, fantoches educativas e diversas outras ferramentas que podem ser utilizadas em sala de aula.

A creche possui mesas e cadeiras suficientes para as crianças, sendo adequadas para faixa etária. Há armários para guardar os materiais pedagógicos dos alunos e colchão para hora de dormir como forma de tornar um ambiente propício para o sonho.

3.2.2 Projeto de Intervenção na escola II

O projeto de intervenção realizado na referida creche denominado “jogos e brincadeiras na educação infantil” teve como finalidade trabalhar de forma lúdica conteúdos inerentes a expressão corporal, comunicação e estrutura rítmica a partir da vivência em sala de aula, estimulando o raciocínio lógico e a criatividade para um aprendizado significativo, já que o brincar estimula o desenvolvimento intelectual da criança e o processo de construção do conhecimento.

Na hora da intervenção os educadores interagiram com as crianças através dos jogos e brincadeiras para trabalhar de forma lúdica os conteúdos selecionados, estimulando o raciocínio lógico sem interferir na rotina que os educandos estavam

acostumados. O objetivo geral foi desenvolver um trabalho interdisciplinar de maneira prazerosa já que os brinquedos e as brincadeiras são excelentes subsídios para desenvolver a criatividade para o aprendizado significativo. Os objetivos específicos foram explorar as brincadeiras realizadas no passado, ampliando o círculo de aprendizagem das crianças, tornando-as mais solidárias e participativas em jogos coletivos.

Os jogos trabalhados foram quebra-cabeça, jogo da memória, jogo de boliche, brincadeiras de roda, entre outras. Para avaliação, utilizamos fichas coloridas nas quais as crianças identificaram nível de satisfação com a atividade.

3.3 A escola-campo III

A escola visitada no terceiro componente curricular Estágio Supervisionado foi a EMEF Antônio Guedes dos Santos.

3.3.1 Identificação e Histórico da Escola III

A Escola Municipal de Ensino fundamental Antônio Guedes dos Santos está localizada na Rua Zacarias de Oliveira S/N, Nova Conquista tradicionalmente conhecido como Bairro Mutirão na cidade de Patos/PB. Foi construída em 2000, com recursos próprios da prefeitura. Atende da educação infantil ao Ensino fundamental I, nos turnos manhã e tarde. Atualmente, com a reforma recente, a escola conta com 06 salas de aulas sendo que na parte da manhã atende as turmas do Pré II, 1º ano A, 2º ano A, 3º ano, 4º ano A, 5º ano A e no período da tarde são atendidos os alunos do Pré II, 1º ano B, 2º ano B, turma Se liga, 4º ano B e 5º ano B.

O terreno para construção da referida escola foi 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 duas salas, 01 banheiro para os funcionários, uma diretoria, uma cozinha, dois sanitários masculinos e dois sanitários femininos.

A escola está situada em um conjunto habitacional afastado do centro da cidade de Patos. 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.

A primeira administradora desta instituição foi Célia Maria Cirilo Costa de Freitas, professora com residência fixa na cidade de Patos, tendo administrado durante o período de 2001 a 2003, sendo então substituída pela professora Vânia Maria Caraneiro de Oliveira que atuou na gestão da escola no ano de 2004. Com a transição de governo em 2005, assumiu a direção Norma Suely de Sousa Vieira, que permaneceu até o início de setembro de 2006, sendo substituída pela professora Rosilda Martins Perônio no dia 11 de Setembro daquele ano, sendo esta a administradora a instituição até hoje.

Esta escola define-se como instituição educacional pública multidisciplinar voltada para o estudo dos problemas relevantes da nossa sociedade tendo como ponto de partida a própria sala de aula, através do desenvolvimento das nossas atividades observando em particular, o local para em seguida abranger o regional e nacional. A escola dispõe de um Conselho Escolar para atender e decidir juntamente com todos os membros da comunidade escolar, sua vida funcional, quer seja pedagógica quer seja administrativa.

A escola passou por uma reforma iniciada em 2006 sendo reinaugurada no dia 1º de fevereiro de 2007, passando a dispor de mais duas salas de aulas. Em 2014 está sendo realizada uma nova ampliação da referida unidade escolar, que terá mais quatro salas de aulas: duas salas no térreo e duas salas no primeiro andar, bem como dois banheiros.

Assim, no seu espaço interno dispõe de quadra descoberta onde os alunos brincam no recreio e são realizados os eventos da escola, seis salas de aulas, um espaço com areia para trabalhos pedagógicos, uma brinquedoteca, um banheiro feminino com divisória para três vasos sanitários, um banheiro masculino com divisória para três vasos sanitários, um espaço para higiene oral coletivo, denominado 'Escovódromo'.

Quanto aos equipamentos e recursos audiovisuais, a escola tem um projetor de slides para ser utilizada nas atividades pedagógicas, televisão, aparelho de DVD. Também dispõem de computadores e impressoras, que ficam disponíveis para a direção, mimeógrafo, livros infantis em pouca quantidade, jogos pedagógicos, entre outros.

Nas salas de aulas as carteiras e mesas são de ótima qualidade, pois a mesma foi entregue recentemente, o seu espaço é amplo e bem ventilado, tendo ventiladores nos quatro cantos da sala para acomodação da comunidade atendida;

Quanto à equipe pedagógica, a escola Antônio Guedes dos Santos conta com uma supervisora e uma orientadora educacional. Uma vez por semana ocorre um encontro para planejamento e para discussões de problemas e avanços enfrentados na sala de aula, como também para resolverem encaminhamentos sobre eventos realizados na escola.

3.3.2 O Projeto de intervenção na escola III

As atividades de intervenção na referida escola envolveu o tema que estava em destaque no período: a copa mundial de futebol. Neste projeto, organizamos a exploração de jogos com regras, quando foi trabalhado o jogo de palavras como cruzadinha e caça-palavras, discutindo e aprendendo de forma lúdica, habilidades de leitura e escrita. O desenvolvimento cognitivo, então, foi trabalhado porque foi estimulado o uso da memória, da atenção e de outros componentes da estrutura cognitiva.

Também organizamos atividades com leitura escrita através da poesia, valorizando as competências na área intelectual e social, visando o enriquecimento da aula por meio da história do futebol. A leitura tem intensa relação com o desenvolvimento cognitivo, porque estimula tal aspecto. Desta forma, deve ser sempre estimulada e trabalhada de forma lúdica, dinâmica e interativa, podendo ocorrer das mais variadas formas, como por meio de saraus, rodadas de partilha de leitura de livros infantis, conto, reconto e 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 e é por esse motivo que sua inserção na sala de aula pode dinamizar o cotidiano escolar, despertando interesse e atenção.

Pensamos em trabalhar a leitura, de forma lúdica, teatralizada e envolvente, já que a leitura transmite o encanto, a suavidade, a beleza das coisas mais simples para as crianças.

4 PERCURSOS METODOLÓGICOS

Este capítulo apresenta o percurso metodológico, relatando o processo do estágio como pesquisa, enfatizando a prática de observação, bem como os resultados e discussões relacionadas aos objetivos traçados.

Esta investigação abrangeu uma pesquisa teórica e de campo, na medida em que se embasou no levantamento bibliográfico e nas experiências dos Estágios supervisionados em gestão escolar, educação infantil e educação fundamental, exigência dos cursos de formação de professores como forma de relacionar teoria e prática, contemplando a ação coletiva para refletir sobre as necessidades da realidade escolar.

As visitas às escolas tinham a intenção de participar da vida escolar e foi a partir dessas visitas que podemos detectar possíveis necessidades e demandas, inclusive levantando e percebendo quais eram as dificuldades no trabalho pedagógico com brincadeiras, considerando a importância e interferência desta no desenvolvimento cognitivo.

A atividade de observação participante era a primeira ação realizada nas escolas-campo. Utilizando-se desta técnica de coleta de dados, conforme discute Gil (2003) foi possível construir uma diagnose da escola, também por meio das entrevistas realizadas e dos contatos mantidos com a direção, professores, especialistas e funcionários das escolas. Tais instrumentos tornaram possível uma maior aproximação da realidade escolar de forma a propor projetos de intervenção.

4.1 Sobre a atividade de observação

Madalena Freire (1997) relata a importância da educação do olhar para cada um de nós, em sintonia com o ritmo do outro que está sendo observado. Na opinião da autora (idem, p. 2) “Só podemos olhar para o outro e sua história se temos conosco mesmo uma abertura de aprendiz que observa (se estuda) em sua própria história”.

Para ser um bom observador é preciso se conhecer para conhecer o outro de maneira mais branda, sem expectativas do que vai ocorrer na situação observada. O outro tem suas falhas, mas também comporta virtudes. Aprender a olhar, a enxergar

e a compreender o contexto e o outro é um aprendizado desenvolvido a partir de reflexões que direcionem o olhar curioso, questionador relacionado às ações exercitadas do pensar: o que classifica, seleciona, ordena, compara, resume, para poder interpretar os significados lidos em uma ação fantástica movimentada, reflexiva, estudiosa. O desafio da observação, no estágio supervisionado e tal como discute Freire, é coletar os dados considerando o contexto de uma sociedade realidade significativa e não idealizada.

O papel do estágio como pesquisa (PIMENTA, 2004) envolve a escuta do próprio ritmo, o aquecimento do olhar e a aprendizagem de ver o registro de hipótese sobre as pautas e suas significações.

O movimento de trazer para dentro de si a realidade observada, registrada, para assim poder pensá-la, interpretá-la, estudar a melhor maneira de superar o patamar anterior, construindo um planejamento no que falta observar, compreender, estudar, este planejamento aponta para dois movimentos:

A atividade de observação, segundo Madalena Freire (1997), é essencial para a prática educativa e para o estágio supervisionado, conforme propõe Pimenta (2004) na medida em que é um momento para avaliar, diagnosticar a zona real do acontecimento de forma a propor significativamente a integração de conteúdos aos sujeitos envolvidos na realidade educativa.

Permanecer como observador, no sentido de identificar e atender às necessidades em cada realidade requer compromisso e respeito com o fazer do outro. Sendo assim refletimos, avaliamos e planejamos para inter cruzar no processo da realidade. E deste modo, o estágio supervisionado tornou-se uma oportunidade de pesquisa-reflexão sobre a ação pedagógica, partindo da coleta de dados com observação e realização de entrevista, para construção da diagnose das escolas investigadas. Assim, identificada às demandas e possibilidades, pudemos organizar projetos de intervenção de forma coletiva, envolvendo as turmas correspondentes da educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental, etapas da educação básica em que atuamos.

4.2 Resultados e discussão

A partir dos estudos teóricos e vivências de diferentes situações apreendidas nos estágios supervisionados em gestão escolar, educação infantil e ensino fundamental podem indicar alguns resultados: ao estudar o desenvolvimento cognitivo, o brincar e suas relações com a construção do conhecimento identificaram habilidades que envolvem o pensamento, raciocínio, abstração, linguagem, memória, atenção, criatividade, capacidade de resolução dos problemas entre outras funções cognitivas, portanto, cerebrais.

Na verdade, o desenvolvimento intelectual da criança também envolve os aspectos afetivo, social e a linguagem, que se inicia desde muito cedo e principalmente com atividades que tem característica lúdica; As realizações dos três projetos de intervenção nos estágios supervisionados possibilitaram ter clareza da integração teoria-prática acerca da influência dos diferentes tipos de brincar no desenvolvimento cognitivo. Isso porque desenvolvemos intervenções relacionando brincar e cognição.

Assim, no primeiro estágio supervisionado, exploramos aspectos afetivos e sociais em um projeto didático-pedagógico de intervenção voltado para exploração de valores com crianças do 4º e 5º anos. Afinal identificamos na diagnose da escola e no período de observação algumas situações nas quais os alunos manifestavam necessidade de apreender ou reforçar valores de respeito ao próximo. Esta atividade envolveu a exposição de slides com textos e imagens sobre o tema bem como de dinâmica explorando o valor ao próximo.

No segundo estágio supervisionado, exploramos a brincadeira de exercício e de construção, característica da faixa etária atendida na creche. Esse tipo de brincar tem associação direta com aspecto cognitivo, pois colabora para a criança pequena apreender o mundo físico que a cerca. Já no último estágio, exploramos jogos com regras, com o tema “Copa do mundo”, quando foi possível perceber que toda brincadeira deve ser planejada, para assim, estimular o desenvolvimento cognitivo, essencial para a aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho de conclusão de curso pudemos retomar o trajeto de estágio supervisionado, analisando de forma teórica nosso percurso e vivenciando assim o estágio como ato de intervenção e de pesquisa. Foi o momento de compreender nosso processo formativo, buscando uma interligação entre nossas vivências nas escolas de educação infantil e ensino fundamental.

Nosso objetivo intuito foi identificar a inter-relação entre o brincar e a cognição no desenvolvimento infantil. No qual podemos dizer que foi atingido parcialmente porque, por meio das brincadeiras na educação, conseguiremos uma escola melhor e mais atraente para as crianças. É preciso saber como adentrar ao mundo da criança; no seu sonho, nos seus sonhos e, a partir daí, brincar com ela.

Podemos dizer também que este trabalho contribuiu para nossa formação enquanto educadores para recuperar as brincadeiras das nossas crianças, ajudando-as a encontrar um sentido para suas vidas. As crianças aprendem muito ao brincar; adquirem não só conhecimentos escolares, mas também sobre a vida.

Quanto à interligação com nossa atuação cotidiana já como educadora veio a contribuir com a minha atuação, o meu conhecimento para melhor desenvolvimento das minhas atividades diárias na sala de aula.

Discutir sobre a brincadeira para o desenvolvimento cognitivo foi importante na medida em que os estágios nos contemplaram com aprendizagem e motivação.

Este tema brincadeira para o desenvolvimento cognitivo. A problemática que norteou esta investigação pôde ser intensificada em outros momentos de formação, de forma que na especialização procuramos aprofundar com mais teoria a prática.

Consideramos ainda que este trabalho tem devida importância porque pode colaborar para futuros projetos que tanto para educadores quanto para gestores em parceria para a melhoria de qualidade escolar.

Quanto às dificuldades de realização, podemos destacar o tempo destinado para sua execução, que foi muito curto.

Por fim, avaliamos que renovação e o aperfeiçoamento do profissional tem que ser continuada e consciente que é um agente transformador tem a que buscar novos conhecimentos recriar e criar novas técnicas para o seu aprendizado e de seus educandos.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil./** Brasília: MEC/SEF, 1998.
- _____. **Lei de diretrizes e bases da educação nacional (LDB)**. Lei n. 9.394. 20 Dez. 1996. Curitiba: Universidade Federal do Paraná, 1997.
- CUNHA, R. C. O. B. Lembranças de escola na formação inicial de professores/as. *In*: _____. (Org.). **Percursos de Autoria: exercícios de pesquisa**. Campinas: Alinea, 2007, p. 97-112.
- FREIRE, M. W. Educando o olhar da observação. *In*: FREIRE, M. W. (et al). **Observação, registro, reflexão**. São Paulo: Espaço Pedagógico, 1997.
- FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários a prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2003.
- KISHIMOTO, T. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Edição Pioneira, 1994.
- LIBÂNEO, J. C; OLIVEIRA, J. F; TOSCHE, M. S. **Educação Escolar: políticas, estrutura e organização**. São Paulo: Cortez, 2005.
- LIBÂNEO, J. C. **Organização e gestão da escola: teoria e prática**. Goiânia: Editora Alternativa, 2001.
- MACEDO, de L. **Os Jogos e sua Importância na Escola**, São Paulo: casa do psicólogo, 1995.
- MELO, M. A. **Sobre o desenvolvimento afetivo da criança**. Site. 2011. Disponível em: <<http://psicologado.com/psicologia-geral/desenvolvimento-humano/sobre-o-desenvolvimento-afetivo-da-crianca#ixzz35DEXiVhR>>. Acesso em 15 jun. 2014.
- MOYLÉS, J. R. **Só Brincar? O papel do brincar na educação Infantil**. Porto Alegre: Artmed Editora, 2002.
- NICOLAU, M. L. M. **Alguns educadores que influenciam a educação pré-escolar**. *In*: **A educação pré-escolar: fundamentos didáticos**. São Paulo: Ática, 1986.
- PIAGET, J. **Formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. São Paulo: LTC Editora, 1990.
- PIMENTA, S; LIMA, M. S. **Estágio e docência**. São Paulo: Ática, 2004.
- VEIGA, I. P. A. **Professor: tecnólogo do ensino ou agente social**. São Paulo: Papyrus, 2002.