



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA**  
**DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO**  
**COORDENAÇÃO DE PEDAGOGIA**

**APRENDENDO BRINCANDO: O LÚDICO NA CONSTRUÇÃO DO**  
**CONHECIMENTO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**EDILANE BARBOSA DE SOUZA**

**GUARABIRA – PB**

**2013**

**EDILANE BARBOSA DE SOUZA**

**APRENDENDO BRINCANDO: O LÚDICO NA CONSTRUÇÃO DO  
CONHECIMENTO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Artigo submetido ao Programa de Graduação em Licenciatura Plena em Pedagogia, Departamento de Letras e Educação da Universidade Estadual da Paraíba, Campus III, Guarabira - CH, como parte dos requisitos necessários para obtenção do grau de licenciada em Pedagogia.

**Orientador (a): Prof<sup>a</sup> Ms. Mônica de Fátima Guedes de Oliveira**

**GUARABIRA – PB**

**2013**

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA SETORIAL DE  
GUARABIRA/UEPB

G673a Souza, Edilane Barbosa de  
Aprendendo brincando: o lúdico na construção do conhecimento  
na educação infantil / Edilane Barbosa de Souza. – Guarabira:  
UEPB, 2013.

40 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia)  
Universidade Estadual da Paraíba.

Orientação Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Mônica de Fátima Guedes de

Oliveira.

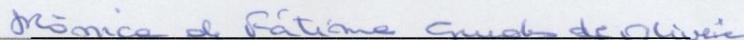
1. Ludicidade 2. Educação Infantil 3. Desenvolvimento Cognitivo I.  
Título.

22.ed. CDD 370

**EDILANE BARBOSA DE SOUZA**

Aprendendo Brincando: criar um ambiente favorável para a aprendizagem com o lúdico na construção do conhecimento nos anos iniciais.

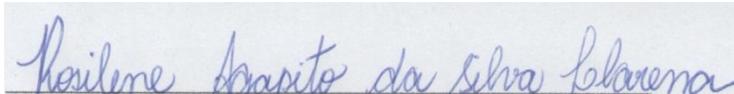
Aprovado em: 30/08/2013



**Prof<sup>a</sup> Ms. Mônica de Fátima Guedes de Oliveira**  
Orientadora- UEPB



**Prof<sup>o</sup> Ms. José Otávio da Silva (UEPB)**  
Examinador – UEPB



**Prof<sup>a</sup>. Ms. Rosilene Llerena Agapito**  
Examinadora  
Ciências da Informação - UEPB

**Guarabira**  
**2013**

Á Deus, por estar presente em todos os momentos, ao meu filho e ao meu amado esposo que sempre me incentivou, com palavras de apoio para que chegasse ao fim deste curso de graduação, **DEDICO**.

“Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem”.

**(Carlos Drummond de Andrade)**

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus por ter me dado forças e iluminando meu caminho para que pudesse concluir mais uma etapa da minha vida. Aos meus pais, Edilene Barbosa e Laelço Pontes, pela força e valores que foram transmitidos ao longo dos anos, que me deram apoio e não mediram esforços para que eu chegasse até esta etapa da minha vida.

A Almir Pina, meu companheiro e cúmplice das minhas idéias. Agradeço ao meu filho, Wolgrand Costa de Souza Pina pela oportunidade de experimentar a mais pura forma de amor.

As minhas colegas de curso, em especial Jonázia Lemos, onde compartilhei os momentos bons e desesperadores da vida acadêmica, agradeço pela ajuda, carinho e cumplicidade.

A Prof<sup>o</sup>. Ms. Monica Guedes, minha orientadora. Pela disponibilidade, colaboração, apoio e confiança no desenvolvimento desse trabalho, os meus sinceros agradecimentos. Aos professores do curso de pedagogia, em que cada um contribuiu para a minha formação acadêmica e pessoal. As Prof<sup>o</sup>. Ms. Monica Guedes e Prof<sup>o</sup> Ms. José Otávio pela gentileza de aceitar o convite de participar da banca examinadora.

## RESUMO

O presente estudo analisa o processo educativo como facilitador da aprendizagem na sala de aula da educação infantil. As escolas devem propor uma metodologia diferenciada, uma dessas metodologias são os jogos lúdicos, onde os alunos são capazes de construir, desenvolver, aplicar e manusear o objeto estudado, tornando assim uma aprendizagem significativa. “Na verdade, a atividade lúdica é uma forma de o indivíduo relacionar-se com a coletividade e consigo mesmo.” (Amarilha, 1997: 88). O presente trabalho discutirá a maneira lúdica de ensinar e aprender criando um ambiente favorável focando na construção do conhecimento das séries iniciais, com base nos alunos da Escola Anthenor Navarro, que atende alunos nos anos iniciais, da zona urbana, da cidade de Guarabira-PB. Estas atividades foram aplicadas no período de dois meses para obter maiores informações e qual o nível da aprendizagem dos alunos da referida escola, onde foi possível questionar, discutir, analisar, as melhores maneiras de resolver as questões das dificuldades na aprendizagem, visando uma forma de enquadrar todos os alunos em um só nível de conhecimento. Sabendo disso, tornar a aprendizagem em um processo prazeroso e interessante. Entendemos que é necessário o professor se conscientizar da existência de vários jogos educativos, a partir disso, mostraremos a importância do “lúdico” e como, os jogos, brinquedos e as brincadeiras podem ser importantes para o bom desenvolvimento desses alunos em sala de aula.

**Palavras-chave:** Aprender. Brincadeiras. Habilidades. Jogos.

## SUMARIO

### INTRODUÇÃO

<b>2. OS JOGOS NO BRASIL.....</b>	<b>13</b>
<b>2.1 MANEIRAS SIMPLES DE APRENDER: INOVAÇÕES EDUCATIVAS.....</b>	<b>18</b>
<b>2.2 IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA O CONHECIMENTO DAS SÉRIES INICIAIS.....</b>	<b>21</b>
<b>2.3 FORMAÇÃO DO EDUCADOR PARA TRABALHAR COM A LUDICIDADE EM SALA DE AULA.....</b>	<b>23</b>
<b>3.METODO DA PESQUISA.....</b>	<b>25</b>
<b>3.1 TORNANDO AS ATIVIDADES REGULARES MAIS PRAZEROSAS E SIGNIFICATIVAS. ....</b>	<b>26</b>
<b>4. A COLETA DE DADOS DA PESQUISA.....</b>	<b>28</b>
<b>4.1 PROCEDIMENTOS.....</b>	<b>29</b>
<b>4.3 RESULTADOS ALCANÇADOS.....</b>	<b>30</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>31</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>32</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>33</b>

### ANEXO

## 1. INTRODUÇÃO

Este trabalho é resultado de uma pesquisa para compor o artigo *Aprendendo Brincando: criar uma ambiente favorável para a aprendizagem com o lúdico na construção do conhecimento nos anos iniciais*. Na cidade de Guarabira- PB. Para o curso de Graduação em Pedagogia, Campus III da Universidade Estadual da Paraíba.

Durante o segundo semestre do ano 2012, fomos convidados a participar de uma investigação sobre o ensino e aprendizagem e metodologia no ensino principalmente na escola estadual Anthenor Navarro, localizada na zona urbana de Guarabira- PB, que atende alunos nos anos iniciais, com metodologia diferenciada como aprender brincando. Baseia-se em uma necessidade vital para a criança que é a de aprender fazendo. Em cada etapa do crescimento mental da criança são proporcionadas atividades correspondentes com as quais se desenvolvem suas faculdades. Ocorrendo assim, uma investigação sobre a aprendizagem dos educando da referida instituição.

A luz da metodologia montessoriana que alguns professores vem a destacar em suas atividades os professores dispõe os alunos em formato circular, cercado de estantes com materiais lúdicos e pedagógicos disponíveis para o manuseio da criança, entre eles cubos confeccionados com madeira, os quais contribuem para o desenvolvimento do espírito lógico. Neste método o aluno tem a liberdade necessária para selecionar os artefatos com os quais irá trabalhar.

Daí a extrema preocupação de Montessori em desenvolver os recursos didáticos mais aptos a atrair a atenção do aprendiz e a lhe incentivar a recepção do conhecimento, enriquecendo, assim, o processo educativo. A criança aprende graças à sua atividade individual; ela deve ser deixada intelectualmente livre de escolher aquilo que tem necessidade, sem que sua escolha seja discutida. O nosso ensinamento deve somente responder às suas necessidades intelectuais, sem nenhuma imposição. A criança deve ter uma absoluta liberdade de escolha e não terá outra necessidade que a de experiências repetidas, as quais, no processo de aquisição de um dado conhecimento, serão sempre mais assinaladas de interesse e atenção.

Desta forma, fomos buscar métodos para que este quadro real de dificuldades na aprendizagem pudessem ter uma mudança satisfatória.

Decidimos fazer uma pesquisa bibliográfica, para analisar e compreender melhor a contribuição dos jogos em sala de aula, principalmente nos anos iniciais. Desenvolvemos atividades lúdicas educativas com os alunos para que pudessem ampliar seus conhecimentos e adquirir autonomia e outras formas mais objetivas e prazerosas, a partir de jogos, com o intuito de proporcionar uma aprendizagem significativa para todos.

Os dados foram organizados a partir de leituras de documentos, monografias, artigos e da vivência em sala de aula. Com participação de alunos dos anos iniciais que foram o suporte para essa pesquisa.

Contudo, chegamos á compreensão de que os educadores devem propor várias atividades pedagógicas para que os alunos possam chegar a uma compreensão, dentre ela é fundamental utilização de jogos lúdicos para que as crianças possam manusear e interagir com o concreto nos anos iniciais.

A atividade lúdica é uma necessidade da criança inerente ao seu desenvolvimento, quando a escola propicia esta prática, valoriza os educando na sua formação cidadã através da cooperação, valores éticos e morais.

Inovação é a chave de tudo, ou seja, um modelo na educação, descobrir novas formas, ferramentas, ambientes, metodologias, transformando em um espaço acolhedor a sala de aula, para que o aluno conquiste sua autoconfiança pessoal e seu desenvolvimento além da interação dos aspectos físicos, psíquicos, sociocultural da prática pedagógica. Pra isso os professores precisam ser criativos, dinâmicos, motivadores e inovadores em suas atitudes. Desenvolvendo, estimulando o processo ensino aprendizagem, transformando conhecimentos.

“Na verdade, a atividade lúdica é uma forma de o indivíduo relacionar-se com a coletividade e consigo mesmo.” (Amarilha, 1997: 88). Olhando por este prisma devemos estimular e dar condições para que os alunos aprendam, construam, criem, expressem seus conhecimentos, promovendo assim cidadãos críticos e conscientes.

A criatividade é uma ferramenta importante que a escola possa suprir seus alunos com conhecimentos a serem utilizados no futuro e se alinhe com as mudanças rápidas que ocorrem no mundo. Assim, os alunos expressam-se de forma aberta, analisando, pensando com autonomia e realizando as atividades de forma criativa,

ampliando seus horizontes e experiências tornando-se sujeito ativo na construção de sua aprendizagem.

Com essas metodologias a escola ganhará cada vez mais alunos preparados para se tornarem cidadãos críticos e conscientes de seus direitos e deveres, estimulando a criatividade estão inovando e inovando estamos abrindo caminhos, portas para o saber.

A partir desta temática, esperamos que este trabalho despertasse reflexão mais consistente sobre um ambiente favorável tendo base o lúdico para o desenvolvimento na construção do conhecimento dessas crianças ou seja um instrumento que auxilie os educadores na busca de conhecer o uso didático da ludicidade na aprendizagem de suas atividades regulares.

## 2. OS JOGOS NO BRASIL

O processo educativo está em constante transformação, novos questionamentos e métodos de como apresentar conteúdos em sala de aula. Através dessas mudanças ocorre também uma facilitação na adequação dos recursos educativos e conseqüentemente na aprendizagem.

Na época da Revolução Industrial (final do século XVIII), surgiu a administração de bancos, que exigia das pessoas maior produção e aplicabilidade da matemática. Nessa época o estudo da matemática era baseado no raciocínio dedutivo do grego Euclides (séc. III a.c).

Com o passar do tempo, no pós Guerra Mundiais, algumas crianças tiveram acesso á escola e a educação, usando os métodos tradicionais de ensino, que tinham como resultado grande índices de reprovação e rejeição da disciplina matemática, até porque não era aplicada a realidade do aluno.

Ainda no século XX os métodos tradicionais ainda persistiam nas escolas. Com a Guerra Fria e os surgimentos tecnológicos, fizeram com que as escolas repensassem e reformulassem um novo currículo para a matemática, nomeada Matemática Moderna, porém não teve êxito, pois não seguia um modelo da realidade dos alunos do ensino fundamental.

Fala-se da disciplina matemática levando em consideração as outras, segue apenas um exemplo para podermos entender o tradicionalismo diante da nossa educação.

Na década de 70, estudiosos de todo o mundo, estudaram soluções e aplicaram métodos para diferenciar a educação Matemática, fazendo relações com a vida do aluno e libertando dos transtornos causados pelo ensino tradicional.

No Brasil, esse movimento ocorreu com o surgimento do Parâmetro Curricular Nacional (PCN). Onde alguns pensadores acreditam que contem excelentes informações para um bom ensino e para outros a má qualidade do ensino que não está ligado com os professores dos dias atuais mais sim um erro de muito tempo que também compete a falta de interesse dos alunos.

Através dessa facilitação dos recursos oferecidos aos alunos, tem apresentado maior interesse nas atividades propostas pela escola, principalmente quando ocorre o uso da tecnologia, uso de material concreto e jogos que disponibilizam informações para o dia-a-dia do educando.

Essas mudanças não ocorreram apenas nos dias atuais, mas ao longo do século a educação vem sofrendo alterações, vários conceitos foram surgindo visando a integração individual e social do indivíduo, porque toda sociedade tem sua cultura diferente.

A ênfase de Montessori voltava-se mais para o ser biológico do que para o social, destacando que a concepção educacional é de crescimento e desenvolvimento, mais que de ajustamento ou integração social, considerando que a vida é desenvolvimento, Montessori achava que à educação cabia favorecer esse desenvolvimento. E a liberdade como condição de expansão da vida constituía-se num princípio básico. Essa concepção influenciava a organização do ambiente escolar; sem carteiras presas e sem prêmios e castigos, a criança deveria manifestar-se espontaneamente; o bem não poderia ser concebido como ficar imóvel, nem o mal como ficar ativo.

Brandão (1982) e Gadotti (2000) mostram a trajetória do processo educativo até chegar aos dias de hoje: surgiu na Grécia com a intenção de formar jovens perfeitos para profissões determinadas e dali foi para Roma para então se espalhar pelos continentes. O modelo de educação inicial era designado tradicional e destinado a uma pequena minoria da população. Após, veio à educação nova; nela, ocorreram grandes conquistas e mudanças no campo das ciências da educação e das metodologias de ensino onde o indivíduo era preparado para ser um cidadão capaz de decidir.

Um novo modelo, a educação popular, surgida com base nos trabalhos de Paulo Freire, na década de 60, representou uma educação informal, ou seja, que se aprende fora dos muros das instituições educacionais. Este tipo de educação tentava enquadrar a sociedade na política através de um discurso não formal.

Como foi apresentada por Cury (2002), a educação escolar, busca desenvolver o homem para viver em sociedade extrapolando a capacidade de atuação da família. E, a Constituição Federal Brasileira, em seu Art. 210, procura garantir uma formação básica a todos brasileira através desta educação. A educação sofre grande influência dos

avanços tecnológicos, assim, torna-se necessária, uma educação associada com novos meios de ensino capazes de manter a atenção dos alunos, interessados cada vez mais em atividades dinâmicas.

O Método Montessori é o nome que se dá ao conjunto de teorias, práticas e materiais de uso didático e criados ou idealizado inicialmente por Maria Montessori. O método Montessori é constituído por quatro pilares: um deles é uma forma de enxergar o desenvolvimento da criança, e os outros três são pontos de vista sobre a educação como um *auxílio à vida* da criança em desenvolvimento

Os profissionais da área da educação infantil, precisam despertar a curiosidade pelo fato de poderem interagir com o mundo das crianças e com isso trabalhar com o lúdico, sempre em busca de uma boa educação. Os jogos educativos é um mecanismo para aprendizagem onde as crianças estão a todo o momento em busca de novidades e desafios.

O ensino de ciências no Brasil, segundo Barreto (1998), pode ser dividido em quatro fases: o ensino das verdades clássicas (década de 20); a experiência pela experiência (década de 50); a solução de problemas pelo método científico (década de 60); as unidades de trabalho com base na tecnologia educacional (anos 70). Na primeira, a ciência é algo imutável pronta para ser transmitida; na segunda, a realidade do aluno é evidenciada; na seguinte, o aluno torna-se um solucionador de problemas; e, na última, o Comportamentalismo serve de guia.

Oliveira (2000) mostra, que "nos dias de hoje, ensinar ciências é também ter atenção para as questões ligadas a hábitos, costumes, crenças, tradições, que não são deixados pelo alunado do lado de fora da sala de aula".

Sendo assim, mas que preparar as crianças para viver em sociedade a escola de educação infantil pode explorar conhecimentos de maneira saudável, os jogos, brinquedos e tudo que envolve o lúdico no ambiente escolar, pode fazer com que os alunos adquiram disciplina, personalidade, discernimento e responsabilidade pessoal. Refletir sobre essas questões é conceber a educação infantil como um todo, levando em consideração as brincadeiras como atividades que permitam o envolvimento dos alunos e que possa inspirar orientações as reformas educativas, tanto em nível da elaboração de programas como de novas políticas pedagógicas.

Embora não seja uma tarefa fácil “educar”, alguns professores conseguem desenvolver técnicas atrativas para os alunos. Com isso os alunos se mostram mais interessados em aprender, desperta o poder da atenção, concentração e assimilação se torna mais fácil.

Sem a interação professores e alunos o processo educativo torna-se artificial, sendo meros receptores de informação. Rizzi e Haydt (1987) apresentam a educação artificial como um problema a ser resolvido desde o século XVIII, e este vem sendo discutido há muito tempo por alguns pensadores, como Rousseau e Pestalozzi, que queriam um ensino de forma natural, de acordo com a capacidade e os interesses da criança, oferecendo como solução a utilização de jogos que facilitariam o aprendizado.

A utilização de recursos como os jogos não é nova e sofre constantemente modificações. No Brasil, a situação dos materiais didáticos utilizados aproximadamente até o século XIX, estava intimamente relacionada com recursos estrangeiros, tratava-se de traduções ou adaptações de manuais europeus, sem levar em consideração o que era importante para os alunos brasileiros (Barra; Lorenz, 1986). Em vista desses fatos, em meados do século XX, surge um movimento que pretendia a mudança desses padrões buscando correlacionar temas do cotidiano brasileiro.

Surge então, uma Pedagogia – orientada principalmente a crianças de 2 anos e meio a 6 ou 7 anos– foi criada em 1907 pela educadora e médica italiana Maria Montessori (1870--1952). Ela acreditava que as crianças tinham um interesse inerente e espontâneo pelo aprendizado e pela autodisciplina, o que logo diminuía ou se perdia por influência da educação convencional.

Seu enfoque de ensino se baseia nesse espírito e promove um ambiente de aprendizado colaborativo e auto guiado, no qual os alunos soltam as rédeas de sua curiosidade e tomam iniciativas. Nas instituições que usam o método Montessori não existem anos escolares, mas classes com crianças de várias idades, que escolhem a atividade que vão desenvolver entre uma gama de opções.

Para Deheinzelin (1994), é necessário o envolvimento das crianças em atividades significativas e interessantes para que as mesmas não se dediquem à bagunça e a agressão, sendo o professor um mediador das atividades, mantendo sua autoridade sem ser injusto.

Com curiosidade e expectativas por parte das crianças diante das atividades escolares de maneira simples inseri-las, é progredir pode se trabalhar diversas disciplinas, por exemplo, com jogos educativos como brincadeiras de números de somar, construir cálculos, e até mesmo conhecendo os numerais, a leitura como forma de jogo analisar as letrinhas, falar em voz alta as vogais, quem diz mais rápido o alfabeto, e várias outras disciplinas que de forma simples podem vir a ser instauradas no cotidiano escolar.

Nos projetos educacionais alternativos dos últimos vinte e cinco anos, não se tinha idéia muito clara a respeito do que realmente se intencionavam em educação escolar, mas o que existia eram ideais relativos ao que não se queria que ocorressem naqueles determinados momentos (Deheinzelin, 1994). O que não se desejava era a desconsideração do modo de ser da criança e tampouco o ensino de conteúdos segundo a sistemática tradicional, buscava-se trabalhar uma pedagogia alternativa, caracterizada por privilegiar a livre expressão da criança, seu modo de brincar, falar desenha e realizar outras tarefas com ênfase nos sistemas de representação, propondo como recursos alternativos, jogos de dados, baralhos, jogos de tabuleiros dentre outros Deheinzelin (1994).

Dentre os recursos alternativos, os jogos são também chamados de simulações, "... cuja função é ajudar a memorizar fatos e conceitos. São usados principalmente na forma de palavras cruzadas, *jogo da memória* ou *monopólio*" (Krasilchik, 2004, p.90).

A compreensão mais completa do desenvolvimento permite a utilização dos recursos mais adequados a cada fase e, claro, a cada criança em seu momento, já que as fases não são estanques e nem têm datas exatas para começar e terminar. Assim, os três pilares educacionais de Montessori são: Auto-educação, conhecimento como ciência e Educação cósmica.

Para Rizzi e Haydt (1987), a utilização de jogos na educação teve sua difusão a partir do movimento da Escola Nova e da adoção dos métodos alternativos; embora a aplicações destes à educação seja algo discutido há muito tempo. Estes autores estudando um dos trabalhos de Comenius, de 1632, a *Didática Magna*, observaram que ele pregava o uso de métodos alternativos, que tinha em sua concepção de educação, a recomendação da prática de jogos, pelo seu valor informativo.

Assim, na sala de aula, a criança era livre para agir sobre os objetos sujeitos à sua ação, mas estes já estavam preestabelecidos, como os conjuntos de jogos e outros materiais que desenvolveu. Já que a criança trabalha partindo de sua livre escolha, sem coerções e sem necessidade de competir, não sente as tensões, os sentimentos de inferioridade e outras experiências capazes de deixar marcas no decorrer de sua vida.

Diversos outros autores, como Rizzi e Haydt (1987), mostram que os jogos têm como objetivo atrair o aluno de forma descontraída, pois através da brincadeira, dos jogos, a criança é capaz de fazer uso de esquemas mentais aplicados à realidade que a cerca, transformando o real de acordo com suas necessidades.

## **2.1 MANEIRAS SIMPLES DE APRENDER: INOVAÇÕES EDUCATIVAS.**

O ser humano é social por natureza. Desde muito jovens vivemos em sociedade, fazemos parte e formamos grupos com pessoas das mais diversificadas crenças, origens e personalidades. Graças a esse convívio no decorrer de nossas vidas, vivemos situações que nos constroem ou enaltecem, sofremos desilusões, aprendemos com nossos erros e acertos e, através de comparações, conseguimos construir a nossa personalidade e interagir com o universo.

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

A palavra “Criatividade” está cada vez mais presente ao nosso meio, pois em tudo precisamos ter criatividade para vencer os obstáculos do dia-a-dia.

“Ajudar os alunos a conhecer suas possibilidades de aprendizagem, orientar suas dificuldades, indicar métodos de estudo e atividades que os levem a aprender de forma autônoma e independente”. (LIBÂNEO. 1994:90).

Quando substituímos a pedagogia tradicional por atividades mais próximas à realidade dos alunos, precisamos buscar alternativas atraentes, para que o educando sinta estímulo, prazer ao aprender.

“O professor deve organizar seu trabalho de forma que os alunos desenvolvam a própria capacidade para construir conhecimentos matemáticos e interagir de cooperativa com seus pares, na busca de

soluções para problemas, respeitando o modo de pensar dos colegas e aprendendo com eles”. (PCN/Matemática, 2001:63).

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

É fato que durante esse estágio da vida as crianças estão passando por uma fase de adaptação (transição da quarta para a quinta série) e que tudo que é novo causa certo medo e ansiedade; portanto, é normal e até esperado que esse período provoque alguns problemas disciplinares no início; mas, o que nos chama a atenção é a total falta de organização e senso de responsabilidade que muitas vezes tais crianças apresentam.

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

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

Toda aprendizagem significativa necessita desses componentes na ação cognitiva do aluno, pois são fatores cruciais da aprendizagem.

“Os jogos podem contribuir para um trabalho de formação de atitudes - enfrentarem desafios, lançar-se á busca de soluções, desenvolvimento da crítica, da intuição, da criação de estratégias e da possibilidade de alterá-las quando o resultado não é satisfatório – necessário para a aprendizagem da matemática”. (PCN, BRASIL, 1998, p.47).

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

Acreditamos que as interações entre professores e alunos devem aprofundar-se no campo da ação pedagógica. O professor assume um papel muito importante neste processo, pois constrói e conduz o fazer pedagógico de maneira que atenda as necessidades do sujeito que esta sendo educado. No fazer docente acreditamos que deve prevalecer a visão humanística, onde a relação professor-aluno seja a base para o desenvolvimento cognitivo e psíquico em sala de aula.

No decorrer do século 20, as discussões se intensificaram motivadas pelas descobertas da psicologia do desenvolvimento e da abordagem sócio construtivista, feitas principalmente por Jean Piaget (1896-1980) e Lev Vygotsky (1896-1934). “No Brasil, foi nas décadas de 1950 e 60 que os educadores passaram a se preocupar com a baixa qualidade do desempenho dos estudantes. Em diversos países propostas para enfrentar as dificuldades começaram a ser construídas e, da busca de soluções surgiu um novo campo de conhecimento”.

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

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

Rolland Charnay afirma: “O aluno deve ser capaz não só de repetir ou refazer, mas também de ressignificar diante de novas situações, adaptando e transferindo seus conhecimentos para resolver desafios”. O docente tem a função de criar situações didáticas em que nem tudo fica explícito. A criança cabe pensar em possíveis caminhos para resolvê-los, formulando variadas hipóteses sem ter a necessidade de dar nenhuma resposta imediata. Ao refletir como pensou para chegar à resposta e comunicar isso aos colegas o aluno organiza o próprio pensamento e compartilha a estratégia, permitindo que ela seja socializada.

O professor deve orientar as aulas para que todos se manifestem e produzam independente de suas capacidades. Nos primeiros anos escolares é muito importante

deixar claro que cada sujeito é único, com diferentes construções lógicas e significações. Neste momento, em que o aluno entra no estágio das operações concretas o lúdico aliado ao conhecimento é de fundamental importância.

## **2.2 IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA O CONHECIMENTO DAS SÉRIES INICIAIS.**

O jogo deve ser mostrado como algo sério, onde o aluno estará compartilhando situações mentais, sua interação com o grupo e o próprio clima de sala de aula, ensinar o jogo partindo de uma perspectiva de cooperação desmistificando a competitividade e o individualismo, as regras devem ser socializadas antes de iniciar o jogo. Neste contexto aparece como um caráter dinâmico, pois, os alunos precisam compreender que os conhecimentos que são transmitidos são de aspectos fundamentais para atuar no mundo modernizado, atualizado, informatizado.

Considerando que deve ser utilizada como instrumento em diversos contextos. Dessa forma estamos formando nossos alunos para a criatividade, indagação, cidadania e não para a memorização (JORDANE, 2004:25).

Sendo assim cabe ao professor ser inovador, diversificar sua aula para que os alunos sintam uma integração da vida real com a sala de aula, pois os alunos precisam resolver problemas, raciocinar criticamente e analisar, para interferir num mundo cada vez mais matizado.

Dessa forma produz a reflexão sobre como compreender como uma atividade que pode possibilitar um bom desempenho da criança, pois a brincadeira tem papel primordial na infância e aprender com ela faz parte do mundo escolar. Sendo assim essa visão pode vir a ampliar o horizonte dos alunos, melhorar sua auto - imagem e colaborar para tornar-los mais críticos e abertos para o mundo em que vivem. Problemas envolvendo ambas as situações devem ser explorados em um trabalho continuado que percorra toda escolaridade.

Quanto mais atividades e tipos de problemas a turma conhecerem, mais ampliarão a compreensão das operações e aumentarão o repertório das estratégias. A diversidade cresce assim como a rede de saberes dos alunos. Através da matemática é possível propor o desenvolvimento da autonomia de cada criança por meio da abordagem dos campos conceituais no meio da escolaridade.

Educar para tornar cidadãos críticos é tarefa fácil basta libertar os conceitos da velha decoreba. Formar pessoas talentosas, vencedoras, criativas, inovadoras, realizadoras, humanas mostrando-a que a sala de aula faz parte do nosso dia-a-dia e nos levam as grandes conquistas profissionais.

“Nessas tentativas ocorrem muitas aprendizagens e estamos desenvolvendo no aluno uma atividade positiva para enfrentar problemas e situações novas com persistência, levando-o a não desistir dos primeiros obstáculos”. (FREIRE, 1996:87)

O brincar é a essência da infância e sua principal atividade, mas nem sempre as instituições desenvolvem práticas que tomam este pressuposto como orientador da organização de suas rotinas de resultado na maioria das vezes preciso, com procedimentos complicados, cansativos, vários processos não adquiridos na base estudantil.

Não é para mostrar a ninguém, nem muito menos ser classificado como disputa e sim como um reforço no desenvolvimento escolar, os textos e os trabalhos que são aplicados tem abordagem qualitativa como informações de textos jornalísticos, geográficos, gramaticais, entre outros. De maneira que em geral o que for aprendido seja usado fora do espaço da escola.

Além disso, a interdisciplinaridade, não apenas isolada, como exemplo nos temas transversais (ética, orientação sexual, meio ambiente, saúde, pluralidade cultural, trabalho e consumo).

Os jogos propiciam uma maior aprendizagem, pois o aluno não se sente forçado e não fica enfadado das aulas, pois a cada dia há uma nova descoberta, os jogos estimulam o raciocínio, integração social, emocional, aptidão, sorte, previsão, hipótese conquista, moral e o cognitivismo estão presentes em cada estudante. A correção é feita de forma natural sem que o aluno fique pressionado com medo de errar, isso possibilita a construção da aprendizagem.

Existem vários tipos de jogos, jogos motores, cognitivos, jogos intelectuais, jogos competitivos e jogos de cooperação, individuais ou coletivos, de faz de conta, simbólicos, verbais. É preciso que seja compreendido o termo de jogos para qualquer tipo de atividade regular jogos que possa incentivar o bom desenvolvimento para as crianças e o que queremos e tornar aulas tradicionais em novas formas de aprendizados,

divertidas que os alunos possam compreender a importância dessa oficina no seu cotidiano.

A busca de encontrar meios para o aprendizado é necessário nos dias de hoje, onde os problemas sociais estão presentes a todo momento, e as crianças compartilham deles em suas casas ou no meio em que são inseridos, se na escola tivermos a possibilidade de contribuir para momentos de alegria assim queremos e tentaremos realizar, tirando do nosso convívio a impossibilidade ou incapacidade, de pecar por não fazer o melhor.

### **2.3 FORMAÇÃO DO EDUCADOR PARA TRABALHAR COM A LUDICIDADE EM SALA DE AULA.**

A educação se dá em um contexto de relações entre pessoas. Na fase escolar essas crianças estão buscando sua identidade além de sua autonomia. Segundo PIAGET, o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo (BARROS).

Portanto, pode-se afirmar que é função do professor proporcionar aos seus alunos um aprendizado de forma interessante, de maneira que o aluno tenha prazer em aprender, acreditamos que o professor pode ser um contribuinte para esta construção. Infelizmente se o educador apenas utilizar o método tradicional mecanicamente, lousa, caderno, livro didático, os alunos não alcançarão esta construção tornado-se escravos da mecanização.

Assim, limitando apenas a sala de aula, a reescrita da lousa, não sendo capaz de produzir, pensar, solucionar, levantar hipóteses, criar suas próprias descobertas. Por este motivo houve várias lutas para que o professor pudesse contribuir para a construção da autonomia de seus alunos, pois:

Somente um indivíduo autônomo terá sucesso nas esferas econômicas, psicológicas social/cultural e /ou política, pois o indivíduo que interroga reflete e delibera com liberdade e responsabilidade. (SIQUEIRA, 2004:2).

E é esse indivíduo que mais ganha destaque na sociedade, pois é capaz de defender, buscar, lutar, criticar por uma sociedade mais justa, sabe defende-se das mais adversas situações.

E por que o professor deve proceder assim? Porque ele compreende que o seu aluno construirá algum conhecimento novo a partir da problemática de suas ações. O aluno precisa agir cognitivamente, assimilar o que lhe for interessante, significativo; para que o aluno responda as questões provocadas pela acomodação deste material e, por fim, se realize a reflexão, a partir de perguntas levantadas pelos alunos e pelo professor.

Para que este desenvolvimento aconteça é necessário que o professor compreenda as interconexões e os alunos tenham consciência da possibilidade de desenvolver a autonomia como um valor humano que será imprescindível em sua atuação como cidadãos do mundo globalizado.

Podem-se ensinar habilidades mostrando valores, educação, obediência, a preocupação, o problema é que ainda muitos educadores parte daqueles métodos militarizados que fazem com que a maioria das crianças se frustrem diante das atividades, a importância de se refletir sobre a maneira de como estão sendo aplicados os métodos nas escolas é só de tentar buscar meios prazerosos e de grandes ensinamentos.

O educador que está interessado em promover mudanças poderá encontrar na proposta do lúdico uma importante metodologia, que pode até contribuir para diminuir os altos índices de fracasso escolar e evasão verificados nas escolas, pois a partir do momento que o aluno se envolve com o aprendizado as chances de ele fracassar ou desistir da escola diminuem consideravelmente.

Portanto a escola hoje deve preparar no sentido de facilitar as relações pessoais, permitindo reflexões sobre a experiência individuais e grupais, para que possam debater questionar, comparar, analisar criticamente os processos e os conteúdos. É um desafio, aprender a viver igualmente e a conviver na diversidade e para que isso aconteça, nós educadores devemos está perto de realidade do aluno, ensinando-os a realizarem o pensamento crítico e as articulações do conhecimento adquirido.

Para que a aula se torne significativa, o lúdico é de extrema importância, pois o professor além de ensinar, aprende o que o seu aluno construiu até o momento, condição necessária para as próximas aprendizagens.

### 3. MÉTODO DA PESQUISA

Por meio de jogos e exercícios de fixação, apresentado no nosso referencial teórico procurou trazer para reflexão presente em todas as atividades que executamos em nosso dia-a-dia. No processo de intervenção utilizamos diferentes tipos de jogos para despertar o interesse da aprendizagem dos alunos nos anos iniciais. Este estudo enquadrou-se no tipo de pesquisa descritiva para detectar o objetivo de contribuir na organização de um fazer pedagógico que vise à construção do conhecimento, no que concerne a relação entre desenvolvimento e processo de ensino e aprendizagem, para apresentá-lo como uma possibilidade de ruptura com os paradigmas tradicionais de construção de conhecimento, que privilegiam uma relação participativa entre professor aluno.

Este estudo foi de importantíssima valia para a vida dos profissionais da referida instituição. Partiu da necessidade de melhorar a qualidade do ensino de, investigar formas de a fim de proporcionar um ensino de maneira lúdica, ou seja, através dos jogos para que os alunos pudessem ter um maior desempenho na aprendizagem, uma sala de aula prazerosa, pode ser trabalhada de forma dinâmica permitindo o desenvolvimento, criatividade, memória, com aulas motivadoras, prazerosas, onde os alunos possam contextualizar novo saberes, atenção, motivação, para aprender não só as matérias mais difíceis, mas as diversas disciplinas propostas pelo currículo.

Não pretendemos neste trabalho, ditar fórmula de como ensinar, mas sim, apontar caminhos metodológicos para possíveis soluções de problemas no ensino-aprendizagem. Contribuindo para a superação das dificuldades de todo educador que é estimular o aluno para a disciplina, que precisa buscar novas alternativas capazes de motivar o educando para viver na sociedade globalizada.

Toda aprendizagem está impregnada de afetividade, já que ocorre a partir das interações sociais, num processo vinculado. Pensando, especificamente, na aprendizagem escolar. Não acontece puramente no campo cognitivo. Existe uma base afetiva permeando essas relações.

Partindo dos conhecimentos prévios, exercícios de fixação e experimentos dos alunos, aplicaram-se a seguinte metodologia: aula expositiva e dialogada, atividades lúdicas, dinâmica de grupo que motivam a socialização e descoberta de si mesmo no

ambiente em que está inserido. Incentivando-o os alunos a participarem de todas as atividades trazidas para a sala de aula, além de motivá-los para a construção de novas aprendizagens, respeitando os demais temas trabalhados. Sendo aceito por todos de forma espontânea, útil em sua vida cotidiana.

Os métodos que pressupõem o e a intervenção do aluno favorecem a atenção nas situações de ensino aprendizagem e permitem ao professor perceber o nível ou evolução de cada aprendiz, portanto ao invés de apresentar o conhecimento como algo pronto e acabado, o professor deve oportunizar a construção do saber. (FREIRE op.Cit.PEREIRE, 2003:28).

Através da ludicidade criativa, as atividades em sala de aula contribuem para o raciocínio lógico, socialização, organização. O professor deve propiciar para que os alunos sejam capazes, responsáveis por sua própria formação, com a colaboração simultânea entre discentes e docentes. Com os objetivos de:

- Verificar a criatividade dos alunos no desenvolvimento das situações;
- Trabalhar a capacidade de observação e concentração dos alunos;
- Orientar que a ludicidade na matemática propicia uma aprendizagem significativa.
- Elaborar junto com os alunos diversos jogos que estimulem o conhecimento e a auto estima.
- Desenvolver a prática de assumir responsabilidades em conjunto.
- Promover um clima de confiança.

### **3.1 TORNANDO AS ATIVIDADES REGULARES MAIS PRAZEROSAS E SIGNIFICATIVAS.**

Esse processo de ensino aprendizagem entre professor e aluno mostra algumas características curiosas que diferem entre si. O professor por sua vez trás em sua bagagem toda uma vontade de passar seus conteúdos e a idéia de formar cidadãos críticos em seus pensamentos de maneira que todo um trabalho é desenvolvido para se ter a melhor forma de ensino possível.

Os alunos por sua vez mostra uma curiosidade a cada novidade apresentada, na verdade não podemos classificar todos que participam ativamente desse processo, mas

mostram a capacidade de estarem em sala de aula e desenvolverem suas atividades como se estivesse realmente ali dispostos a aprender tudo que for ser passado.

Uma relação que desde o início do ano é construído com todo cuidado, observações que são feitas de imediato pelo professor, análises que são abordadas de uma forma que busca a interação na vida dos alunos.

As relações entre os principais atores desse processo que o conteúdo que é abordado o professor e o aluno vem com grandes transformações dinâmicas, possibilitando um processo coordenado de ações docentes. Uma aula dada num ambiente escolar exige dos alunos exatamente o que estes tem capacidade de demonstrar nem mais nem menos, apenas o suficiente para que sejam realmente educados da melhor forma.

O papel do pedagogo e do professor é de fundamental importância para a difusão e aplicação de recursos lúdicos. O professor ao se conscientizar das vantagens do lúdico, adequará a determinadas situações de ensino, utilizando-as de acordo com suas necessidades.

O brincar pode ser visto como um recurso mediador no processo de ensino aprendizagem, tornando-o mais fácil. O brincar enriquece a dinâmica das relações sociais na sala de aula. Possibilita um fortalecimento da relação entre o ser que ensina e o ser que aprende.

Essas relações entre professores e alunos estabelecem um posicionamento pessoal em relação á própria metodologia de acordo com Aquino (1996, p. 34), se a relação entre ambos for positiva, a probabilidade de um maior aprendizado aumenta. A força da relação professor-aluno é significativa e acaba produzindo resultados variados nos indivíduos.

Mas os professores, além disso tudo, devem estar atentos a mais uma questão muito importante e que mexe com o papel do professor e por mais que se tenha muitas discussões acerca da necessidade de mudança deste papel, de desconstrução de certas crenças, ainda é muito forte.

Assim educar é confrontar-se com esta diversidade. O professor que transita diariamente entre seus alunos conhece muito bem tal diversidade. Dificilmente aceitaria

qualquer premissa de homogeneidade dos seus alunos, pois sabe que são diferentes entre si, assim como não há ser humano igual ao outro.

“O professor autoritário, o professor licencioso, o professor competente, sério, o professor incompetente, o professor amoroso, o professor mal amado, sempre com raiva do mundo e das pessoas, frio, burocrático, racionalista, nenhum deles passa pelos alunos sem deixar sua marca”. (FREIRE, 1996,P.73)

Como estamos falando da relação professor e aluno, essa citação de Freire mostra com clareza a importância do professor ter cuidado em suas atitudes em sala de aula, pois por muitas vezes o aluno tem o professor como espelho e uma das principais referências. Os conhecimentos que são trocados diariamente refletem em várias atitudes do cotidiano escolar.

O professor não deve somente estar focado a esse conhecimento e nem muito menos na absorção dessas informações, mas indo além nesse processo de construção da cidadania do aluno. Para que isto venha a ser concretizado, é necessária a conscientização do professor de que seu papel é de facilitador de aprendizagem, e que as crianças são diferentes entre si em vários aspectos e estão abertas às novas experiências.

As relações entre os principais atores desse processo que o conteúdo que é abordado o professor e o aluno vem com grandes transformações dinâmicas, possibilitando um processo coordenado de ações docentes. Uma aula dada num ambiente escolar exige dos alunos exatamente o que estes tem capacidade de demonstrar nem mais nem menos, apenas o suficiente para que sejam realmente educados da melhor forma.

#### **4. A COLETA DE DADOS DA PESQUISA**

A pesquisa se debruçou em instigar a maneira lúdica de aprender em sala de aula nos anos iniciais. A coleta de dados desta pesquisa constituiu de atividades dos tipos:

- Atividades elaboradas para obter informações e dados preliminares que os alunos possuíam no manuseio de alguns materiais concreto. Nesta atividade, utilizamos teste individual.

- Atividades lúdicas que constituíam em atividades elaboradas para o enriquecimento dos saberes prévios que os alunos possuíam quanto à temática. As atividades foram articuladas para envolver as crianças de maneira lúdica e prazerosa. Neste grupo, utilizamos: materiais recicláveis, jogos da memória, jogos que envolviam mediadas, cores, etc. Ambos os conjuntos de atividades aplicadas serviram como base prática para pesquisa e trouxeram um valor fundamental para o aprofundamento da temática.

#### **4.1 PROCEDIMENTOS**

Aos dias 10/09/2012 começamos o nosso projeto de intervenção, explicando para todos os presentes o que são jogos, sua finalidade pedagógica e sua contribuição para aprendizagem, o objetivo desta atividade era proporcionar as crianças um momento de prazer, interação interliga-los a fazer o uso do raciocínio lógico pelo debate ocorrido.

Neste mesmo dia foram mostrados alguns tipos de jogos, os alunos mostraram-se motivados e participativos, foi um momento de interação com a turma que despertou a atenção e o interesse dos alunos.

Aos dias 17/09/2012 foram executadas algumas atividades, confecção de jogos que tinha como objetivo a interação social, participação, criatividade e conhecimento dos alunos parodia que lê cantaram e se divertiram muito, sobre os materiais concretos, as atividades foram divididas em grupo e cada equipe desenvolveu seu jogo.

Nesta atividade os alunos desenvolveram situações de acordo com o nível de aprendizagem de cada um dos participantes. A intervenção do professor deve ser constante para que os alunos sintam-se mais seguros das suas atividades, verificando suas dúvidas sobre a elaboração do jogo.

As atividades foram desenvolvidas em forma de oficina onde toda a sala de aula ficou envolvida em um determinado jogo executando sua confecção, regras, estratégias, etc.

A terceira atividade aconteceu nos dia 24/09/2012 com o término das confecções dos jogos. Nesta atividade os alunos elaboraram com precisão os números e quais estratégias usariam para chegar à adição, pois, no jogo só é permitido avançar a casa se a soma estiver correta.

Aos dias 01/10/2012, os alunos apresentaram seus trabalhos prontos, demonstrando a toda turma uma equipe por vez, todos os alunos puderam brincar com todos os jogos confeccionados no período de um mês, durante as aulas regulares ou no momento do intervalo, a atividade ocorria de forma espontânea pelos alunos e a busca pelo saber crescia a cada dia. Segundo Toledo e Toledo, (1997, p.23) esse processo torna o pensamento da criança cada vez mais flexível, percebemos que quanto mais situações concretas as crianças adquirem mais estímulos para irem à busca de novos saberes.

### **4.3 RESULTADOS ALCANÇADOS**

Os resultados alcançados depois dos relatos e confecções dos trabalhos das crianças foi reconhecer a participação e a alegria de estudar com jogos e brinquedos. Os alunos têm que dar valor às questões e aos temas que são abordados em sala, mas o professor deve fazer eles se sentirem importantes e inseridos, sobre o que podem opinar, discutir e intervir essa perspectiva a escola não é uma soma de disciplinas, é um espaço de luta contra as diversas formas de exclusão cuja a única finalidade é aprender.

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

Por isso que toda essa discussão e na amostra desses procedimentos trás a importância de estarmos nos atualizando e visando o melhor para o aluno o professor deve ter o compromisso com o processo de ensino-aprendizagem com o trabalho qualificado e permanente, planejando, se reavaliando, culturalmente e tendo sempre um cuidado maior com o julgamento de valores.

Segundo Micotti (1999, p. 158), para que o indivíduo consiga se apropriar ao saber, este deve ter sentido para este indivíduo e corresponde a seus interesses. Essas afirmações, contudo, só podem ser consideradas tendo-se em mente que o processo de formação, deve-se a um nível de elaboração do saber, professores capacitados com conhecimentos necessários para poder ensinar a seus alunos e capacitá-los para uma nova sociedade, e falamos de nova sociedade por que os alunos de hoje serão os trabalhadores de amanhã e eles formarão uma sociedade mais critica e capaz de atuar profissionalmente em qualquer área.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através da presente pesquisa, concluímos que com os jogos, o lúdico em sala de aula o aluno fica envolvido, atraído em aprender o nosso trabalho de pesquisa nos possibilitou um novo olhar sobre a nossa realidade escolar do município de Guarabira, e também a ficarmos atentos aos detalhes que farão toda a diferença mediante ao que encontramos.

O estímulo e o interesse são percebidos a cada atividade proposta, despertando a curiosidade e criatividade em resolver cada situação problema que surgir. O que acontece é que as escolas ainda estão presas a conteúdos, um único livro, um só plano, não proporcionando ao aluno o estímulo para opinar, crescer, desenvolver hipóteses, raciocinar, analisar suas próprias estratégias.

O Professor é a chave para a mudança desse comodismo, devendo propor aulas estimulantes, criativas, dando condições aos alunos tornarem-se pensadores, motivando-os.. A escola ainda é a base de toda uma vida, os educadores devem sempre está buscando uma qualificação, especialização, cursos, para enriquecer seus conhecimentos, buscando realizar chances de construírem essa realidade educacional.

Para tanto o método lúdico é ferramenta indispensável na vida escolar, pois é um aprendizado que não é forçado, compartilhado, analisado e discutido, tornando-se significativo. Ao término do trabalho espera-se que os alunos, professores, e comunidade escolar possam identificar situações, além de desenvolver ações de promoção educativas e culturais que possam ser comprovada na prática uma mudança positiva de comportamento.

Assim, as atividades devem ser produzidas e executas com clareza, de forma dinâmica para que o aluno possa construir seu próprio conhecimento. Nesse contexto, concluí-se que a matemática não é apenas uma ciência, mas também a construtora de novos pensadores, pois através dela pode-se levantar hipótese, analisar, construir, criticar e reconhecer a matemática como a grande propulsora de uma sociedade mais justa.

Este trabalho vem contribuir na perspectiva de colaborar com a aprendizagem dos anos iniciais, a fim de destacar a importância dos jogos lúdicos em sala de aula e tornar a educação mais prazerosa para todos.

## ABSTRACT

This study examines the educational process as a facilitator of learning in the classroom early childhood education, to which may contribute to the development of knowledge and skills with the children. Schools should propose a different methodology, one of these methodologies are fun games, where students are able to build, develop, implement and handle the object studied, thus making a significant learning. "In fact, the play activity is a way for the individual to relate to the community and himself." (Amarilha 1997: 88). This paper discusses a playful way of teaching and learning by creating a favorable environment focusing on building knowledge of the initial series, based on the students of the School Anthenor Navarro, which serves students in the early years, the urban area, the city of Guarabira-PB , has returned to her job creations and innovations in their regular activities. These activities were implemented in the period of two months for more information and the level of student learning in this school, where it was possible to question, discuss, analyze, the best ways to solve the issues of learning difficulties, seeking a way to fit all students into one level of knowledge. Knowing this, make the learning process enjoyable and interesting, makes students awaken interest in school activities, and seek the joy of learning to play the children in the early years which is of fundamental importance for their future survival. We understand that the teacher is required to be aware of the existence of various educational games, based on this, show the importance of "playful" and how, games, toys and games may be important for the proper development of these students in the classroom.

**Keywords:** Learning. Jokes. Skills. Games.

## REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, Maria Frazão de Souza, **Ludicidade Criativa no Ensinar e Aprender Matemática**. Bananeiras 2000.
- AMARILHA, M. **Estão mortas as fadas: literatura infantil e prática pedagógica**. Petrópolis: Vozes, 1997.
- AQUINO, Julio Gropa. **A relação professor-aluno: do pedagógico ao institucional**. São Paulo: Summus, 1996.
- BRASIL, Secretaria da Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais do ciclo terceiro e quartos ciclos matemáticos**. Brasília. MEC/SEF, 2001.
- BARRETO, Alcyrus Vieira Pinto; HONORATO, Cezar de Freitas. **Manual de sobrevivência na selva acadêmica**. Rio de Janeiro: Objeto Direto, 1998.
- BRANDÃO, C. R., 1982. **Pesquisa Participante**. São Paulo, Ed. Brasiliense, 211 p..
- CURY, Augusto Jorge. **Pais Brilhantes, professores fascinantes**. 9. ed. Rio de Janeiro. (2002).
- DEHEINZELIN, Monique. **A fome com a vontade de comer**. 3.ed. Petrópolis; Vozes, 1994.
- D AMBRÓSIO, U. **Educação para uma sociedade em transição**. Campinas. Papiros, 1999.
- ELIAS, M. D. C. **Pedagogia Freinet – Teoria e prática**. São Paulo: Papyrus, 2000.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários a prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- GADOTTI, M. **Perspectivas atuais da educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.
- JORDANE, Alex. Paulo, Maria José de. **O ensino da matemática na formação de cidadãos**. IN: Mundo jovem. Rio Grande do Sul. PUCRS, Junho, 2004.
- LIBANÊO, José Carlos. **Didática**. São Paulo, Cortez, 1994.
- OLIVEIRA, Dalila de Andrade. **Gestão Democrática da Educação: Desafios Contemporâneos**. 7ª edição. Petrópolis, RJ. Editora Vozes (2000).

MICOTTI, Maria Célia de Oliveira: **o ensino e as propostas pedagógicas**. São Paulo: Ed. UNESP, 1999, P. 158

**NOVA ESCOLA**, outubro, 2008.

SIQUEIRA, H.S.G. **O Sentido da autonomia no processo da globalização e os desafios da educação** (on-line) disponível na internet via w.w.w. URL: <http://WWW.Educação on-line: pro.br .O Sentido da autonomia Asp. Capturado em 10/07/2004. 10h38min>.

VIGOTSKY, L.S. **A FORMAÇÃO Social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superior**. 6º EDIÇÃO. São Paulo. Martins Fontes, 1984.

# ANEXO

**Atividades com Jogos e brincadeiras com os alunos da escola**  
**Antenor Navarro.**



PANFLETO ENTREGUE NO DIA 10/09/2012.



*Edilane Barbosa*



"(...) Por trás da mão que pega o lápis, dos olhos que olham, dos ouvidos que escutam, há uma criança que pensa."

(Emília Ferreiro)

# APLICAÇÃO DA ATIVIDADE “JOGUINHO DA MÊMORIA”

## ALUNOS DE 2º E 3º ANO FUNDAMENTAL I



ATIVIDADE DE MUSICA TRABALHADO COM AS CRIANÇAS EM SALA  
DE AULA: TURMA NO 4º ANO.

Paródia

**Vou falar da Inclusão**

Vou falar da Inclusão  
Meu amigo, minha amiga  
Preste atenção  
Pois tem gente que ainda pensa  
Que quem tem deficiência  
Não aprende não  
E colocam sempre a gente  
Em sala separada  
Discriminação  
Mas o certo é incluir,  
Cego, surdo, todo mundo  
Numa união

VOU FALAR DA INCLUSÃO  
VOU FALAR  
SEM DISCRIMINAÇÃO  
VOU FALAR DA INCLUSÃO  
VOU FALAR  
SEM DISCRIMINAÇÃO

Olha ai, eu sou autista  
Mas você não pense não  
Que eu não gosto de carinho  
De atenção  
E porque eu tenho um jeito  
Todo meu de lhe mostrar  
Que eu sou capaz de me  
Comunicar

(Refrão)

Meu amigo cego, ouça,  
Eu sou surdo e sei falar  
Minhas mãos me ajudam sempre  
A me expressar  
Se você aprender Libras  
Vai provar como é legal  
Nós podemos ser amigos  
De igual pra igual

(Refrão)

Meu amigo cadeirante  
Tenho Síndrome de Down  
Fico triste se alguém  
Me entende mal  
Pensam que a gente é burro  
Mas isso não é verdade  
Somos muito inteligentes  
Nem é novidade

(Refrão)

Olha só, amigo surdo,  
Cego também é capaz  
De fazer tudo o que  
Um vidente faz  
Dá pra escrever em Braile  
Em relevo desenhar  
Com ajuda da bengala  
Eu posso andar

(Refrão)

Pra quê esse trabalho  
Não se deve separar  
Pois a gente sempre junto  
Pode estudar  
Todo mundo tem direito  
De aprender com qualidade  
Negro, branco, deficiente  
Em qualquer idade

(Refrão)

Adaptação de: **Pacato Cidadão** (Skank):

<http://saci.org.br/index.php?modulo=akemi&parametro=19371>

**AMOSTRA DE TRABALHOS DA TURMA 4º ANO**

