



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAIBA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM FUNDAMENTOS DA EDUCAÇÃO:
PRÁTICAS PEDAGÓGICAS E INTERDISCIPLINARES**

Maria Isabel André de Sousa

**AS PERSPECTIVAS LÚDICAS DE LEITURA E ESCRITA, NA
ESCOLA MARÇAL LIMA NETO PRINCESA ISABEL - PB**

Princesa Isabel
Maio\2014

Maria Isabel André de Sousa

**AS PERSPECTIVAS LÚDICAS DE LEITURA E ESCRITA, NA
ESCOLA MARÇAL LIMA NETO PRINCESA ISABEL - PB**

Monografia apresentada ao Curso de Especialização Fundamentos da Educação: Práticas Pedagógicas Interdisciplinares da Universidade Estadual da Paraíba, em convênio com Escola de Serviço Público do Estado da Paraíba, com concentração na Linha de Pesquisa:

Orientador: Prof. Dr. José Pereira da Silva

Princesa Isabel
Maio/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.

S725p Sousa, Maria Isabel André de
As Perspectivas lúdicas de leitura e escrita, na Escola Marçal
Lima Neto Princesa Isabel - PB [manuscrito] / Maria Isabel André
de Sousa. - 2014.
44 p.

Digitado.

Monografia (Especialização em Fundamentos da Educação:
Práticas Pedagógicas Interdisciplinares) - Universidade Estadual
da Paraíba, Pró-Reitoria de Ensino Médio, Técnico e Educação à
Distância, 2014.

"Orientação: Prof^o. José Pereira da Silva, Departamento de
Práticas Pedagógicas Interdisciplinares".

1. Leitura. 2. Ludicidade. 3. Prática Pedagógica. I. Título.

21. ed. CDD 372.4

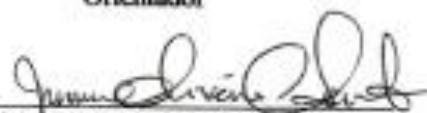
MARIA ISABEL ANDRÉ DE SOUSA

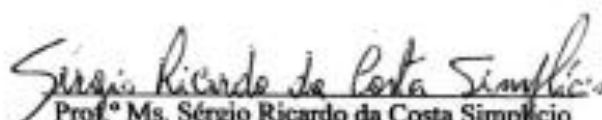
**AS PERSPECTIVAS LÚDICAS DE LEITURA E ESCRITA PARA AS ESCOLAS
DO CAMPO, NA ESCOLA MARÇAL LIMA NETO – PRINCESA ISABEL - PB**

Monografia apresentada ao curso de
Especialização Fundamentos da Educação:
Práticas Pedagógicas Interdisciplinares da
Universidade Estadual da Paraíba em
convênio com a Secretaria de Educação
Estado da Paraíba em cumprimento à
exigência para obtenção do grau de
especialista.

Aprovada em 26 de julho de 2014


Prof.º Dr. José Pereira da Silva
Orientador


Prof.ª Ms. Jurani Clementino Oliveira
Examinador


Prof.ª Ms. Sérgio Ricardo da Costa Simplicio
Examinador

Dedico este trabalho em primeira instancia ao pai da criação, pela concessão da vida, à toda a minha família e a todos que nos momentos em que pensei em desistir me deram força para continuar e me ajudaram o bastante para superar todas as adversidades contidas no caminho ao longo deste curso e hoje estou na parte final do mesmo.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Deus por mais uma realização na minha vida a toda minha família aos professores que durante o curso depositaram um grande legado de conhecimento, aos colegas que me ajudaram durante todo este percurso, aos meus alunos que muitas vezes nos incentivam de alguma maneira para estarmos sempre nos atualizando

RESUMO

A utilização do lúdico como prática pedagógica garante uma aprendizagem significativa para as crianças com dificuldade de aprendizagem? O objetivo deste trabalho é apontar o lúdico como proposta pedagógica para ser trabalhado com as crianças em sala de aula, aprofundando sobre as dificuldades de aprendizagem e apontando para a necessidade de tornar as aulas mais prazerosas. A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica, verificando que é fundamental compreender a atividade lúdica para usá-la como recurso pedagógico, pois de posse desse conhecimento o professor poderá intervir de maneira efetiva no processo de aquisição de conhecimento e na busca de subsídios que atendam as reais necessidades de seus alunos com dificuldades de aprendizagem. As brincadeiras e brinquedos como recursos facilitadores de aprendizagem da criança, usado como subsídio do conhecimento e desenvolvimento que desperta o gosto pelo aprender de forma prazerosa, oferecendo oportunidades de aprendizagem com atividades lúdicas, construindo o saber e valores sociais para formação da cidadania. A brincadeira elabora concepções sobre a cognição, cultura, educação, motricidade, valores sociais e afetividade sendo importante na mediação do conhecimento. Favorece os vínculos, postula o resgate do brincar, como específicos da fase de desenvolvimento infantil vestem em seu universo que contempla quem desta estratégia faz uso, possibilitando o sucesso na aprendizagem, promovendo o crescimento individual e social. O lúdico é uma forma de recurso mediadora nas interações de educar, brincar e formar.

Palavras-chave: lúdico, práticas pedagógicas, aprendizagem significativa.

ABSTRACT

Does the use of recreation as pedagogical practice ensure meaningful learning for children with learning difficulties? The purpose of this work is to show the play as a pedagogical proposal to be worked with children in the classroom about deepening learning difficulties and pointing to the need of making the lessons more enjoyable. The methodology used was the literature research checking that it is essential to understand the play activity to use it as a teaching resource because in possession of this knowledge, the teacher can intervene effectively in the acquisition process of the knowledge and finding grants that meet the real needs of his students with learning difficulties. The games and toys as facilitator means of child's learning used as input of knowledge and development that awakens the taste for learning in a pleasant way, offering learning opportunities with fun activities, building knowledge and social values for citizenship education. The play elaborates views on cognition, culture, education, motor skills, social values and affectivity being important in mediating knowledge. It favors the bonds, posits the recue of playing as a specific stage of child development dresses in its universe that includes who makes use of this strategy, enabling success in learning, promoting individual and social growth. The interactions of educating, training and instructing.

Keywords: Playful, Pedagogical practices, Meaning learning.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	08
CAPITULO I – 1.1 - O LÚDICO COMO FUNÇÃO DE DESENVOLVER A LEITURA E ESCRITA	11
1.2 – O LÚDICO DESEMPENHA TAMBÉM PAPEL SOCIAL	12
1.3 – COMO TRABALHAR DE FORMA LÚDICA	15
CAPITULO II – CACTERIZAÇÃO DA PESQUISA	19
2.1 – CONCEITO DE LÚDICO, DE RECREÇÃO E DE LAZER	19
2.2 – PRÁTICAS PEDAGÓGICAS LÚDICAS PARA AS SALAS MULTISSERIADAS	22
2.3 – PROPOSTAS LÚDICAS	25
CAPITULO III – ANALISE E DISCURSSÃO DOS RESULTADOS.....	30
3.1 – HISTÓRICO DA ESCOLA DA COMUNIDADE DA VÁRZEA	30
3.2 – PRÁTICAS PEDAGÓGICAS LÚDICAS DA ESCOLA MARÇAL LIMA NETO	33
3.3 – PROJETO POLITICO PEDAGÓGICO DA ESCOLA MARÇAL LIMA NETO..	36
CONSIDERAÇÕES FINAIS	40
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	43

INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como enfoque principal analisar no contexto escolar às práticas de leitura e escrita nas salas multisseriadas da Escola Estadual Marçal Lima Neto para incutir ações lúdicas dentro do planejamento com o intuito de contemplar as crianças com diferentes capacidades de aprendizagens e desenvolver habilidades cognitivas através do novo, onde a criança pode desenvolver um imaginário de produzir uma cultura diferenciada que envolve o brincar dentro da complexa articulação entre o que já existe e a fantasia que a criança pode criar dentro do seu intelecto.

Esta pesquisa apresenta como tema as práticas lúdicas e tem como objetivo geral analisar no contexto escolar na educação, onde as práticas lúdicas contemplem crianças que tenham diferentes conhecimentos sobre a leitura e escrita e objetivos específicos de Compreender a importância do lúdico no processo de alfabetização para crianças camponesas. Observar no contexto escolar as ações pedagógicas para o lúdico na alfabetização. Planejar o ensino, inserindo os nas propostas de organização de rotinas da alfabetização, adequando as diferentes necessidades de aprendizagem do aluno.

O referido trabalho tem como foco principal enfatizar as políticas públicas voltadas para alfabetização e letramento enfatizando ações lúdicas que verdadeiramente motivem os discentes numa expectativa de aprendizagem significativa e diversificada, tornando um ambiente dinâmico para o cotidiano escolar, a partir dos diferentes percursos e conhecimentos sobre a leitura e a escrita em turma multisseriada e também dialogar com alguns jogos e brincadeiras pedagogicamente organizados, propiciando os valores e singularidade das especificidades dos povos que residem na zona rural.

As experiências de ações diferenciadas reproduzem uma conexão da vida escolar do aluno com o contexto social em que está inserido, mas diante das diferenças realidades, são recriadas, refletindo sobre o presente das crianças em seu tempo e espaço. Devo salientar que as atividades lúdicas estimulam a desenvolver diferentes habilidades expressivas, no contexto oral, corporal e criativo.

É preciso que a escola pense, discuta e ofereça condições para que aconteça um trabalho mais dinâmico e que proporcionem condições de aprendizagem e

valorizem suas conquistas e que as crianças sintam-se espontaneamente capazes de construir e desenvolver suas competências e habilidades.

Com as perspectivas de mudança junto às concepções de que é preciso deixarmos que as mudanças aconteçam e que ocorram uma aceitação destas, onde os profissionais de educação acompanhem esta evolução, desempenhem uma crescente qualidade para o ensino aprendizagem das crianças e adolescentes dando-lhes oportunidade de escoar-se ao novo de buscar dispositivos de conquistas de novos espaços da cognição efetiva de sua formação.

Este trabalho está dividido em três capítulos, o primeiro aborda sobre o lúdico como função de desenvolver a leitura e escrita mostrando sua função social, no segundo caracteriza a pesquisa com o conceito de lúdico, recreação e lazer e no terceiro capítulo o análise dos resultados da pesquisa na Escola Estadual Marçal Lima Neto.

O presente trabalho como propósito de realizar um estudo sobre as perspectivas lúdicas de leitura e escrita para a educação do campo na escola Marçal Lima Neto no Município de Princesa Isabel PB, rever novas formas de práticas pedagógicas para o educador para a formação de novos conceitos para a criança no âmbito escolar e foi desenvolvido por meio de uma abordagem crítica e qualitativa do estudo bibliográfico, onde consiste na observação com profundos detalhes no contexto do método de pesquisa considerando a compreensão de todo o assunto investigado.

Neste direcionamento incute-se a obtenção de toda descrição e comprometimento assolado para o entorno de fácil explicitação sistemática das idéias meramente produzidas nesta conjuntura, quando relata suas especificidades sociais dentro da relação de complexidade do sistema de educação no Brasil, onde formam-se uma pluralidade de variáveis e abrangentemente designam uma diversidades de experiências ímpares coletadas e registradas para adequar as mudanças da educação no Brasil.

Este trabalho teve como base de pesquisa qualitativa no estudo de formação continuada dos professores de 1ª ao 3ª ano do ciclo de alfabetização e letramento, o qual está acontecendo nacionalmente e com uma proposta de construção curricular que atenda de fato os interesses dos educadores do campo, nas perspectivas de alfabetizar as crianças com idade até 8 anos e que as mesmas, possam ser inseridas em contextos reais e significativo de leitura e escrita. Dentre destes

requisitos houve estudos sobre as atividades lúdicas para despertar o interesse dos discentes para leitura e escrita e os recursos pedagógicos destinados aos professores pelo FNDE (Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação), os quais livros da formação continuada, jogos, literatura infantil, e livros do projeto Trilhas e outras obras complementares, material didático de excelente qualidade.

Dentre destes pressupostos ainda buscou-se dados sobre as práticas de leitura nas salas multisseriadas, onde foi incutido nesta pesquisa em livros, revistas e optando assim pelas práticas lúdicas e dimensionais para os discentes.

CAPITULO I

1.1 -O LÚDICO COMO FUNÇÃO DE DESENVOLVER A LEITURA E A ESCRITA

Segundo Borba (2011), a experiência do brincar não é simplesmente reproduzida e sim recriada a partir do que a criança traz de novo com o poder do imaginar, criar, reinventar e produzir cultura.

Na realidade as brincadeiras no planejamento didático não podem vir de forma descontextualizada é preciso criar uma seqüência lógica das mesmas para haver uma socialização cognitiva motora, social e física. Historicamente falando nestas práticas são passadas de geração em geração e que o contexto campesino devem ser resgatadas e incorporadas dentro das rotinas didáticas, considerando que o fator lúdico tem muito a oferecer nos campos da oralidade e corporal, brincando os alunos traduzem seus universos e descobrem o mundo encantado das letras e das palavras, escrevendo suas histórias de vida.

Para Borba (2011), tal visão equivocada do importante papel das brincadeiras no processo de aprendizagem reside no fato de estarem freqüentemente ligados à ideia de oposição ao trabalho. De fato para muitos profissionais trabalharem com o novo ainda é um grande desafio, sempre há uma resistência no ato de planejar ações direcionadas ao trabalho contextualizado e muitos preferem se opor a estas mudanças.

A afirmativa de Vygotsky (1987), de que o brincar é uma atividade humana criadora, qual a imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos.

Dentro destas condições a criança pelo fato de reprodução e representação do mundo por meio de situações criadas nas atividades de brincadeiras por outro lado tal reprodução não se faz passivamente, mas mediante um processo de reinterpretção do mundo, que abre espaço para a invenção e a produção de novos significados e saberes práticos. Ao observamos as crianças e os adolescentes, podemos identificar melhor os momentos os quais ultrapassam os muros da escola e descobrimos um pouco de suas personalidades através deste envolvimento no

confronto das competições as quais nos despertam mesmos a luta para vencer, mesmo que um confronto entre colegas da turma ou da escola.

Nesse universo as crianças devem assumir um papel ativo no contato direto com os objetos com os quais brincam, definindo e cumprindo regras, almejando alcançar metas pré-estabelecidas. Ao educador cabe o papel de mediador, que ao mesmo tempo em que acompanha o envolvimento da criança ou do grupo, no brincar pode problematizar a brincadeira ao propor elementos ainda não despertados pelos brincantes. Mas que tipo de brincadeiras poderia estimular o processo de alfabetização nas escolas do campo brasileiro.

A esse respeito Soares (2003), destaca que a necessidade de reconhecimento da especificidade da alfabetização, entendida como processo de aquisição e apropriação do sistema da escrita alfabética e ortográfica; em segundo lugar e como decorrência a importância de que a alfabetização se desenvolva num contexto de letramento, referenciando à etapa inicial de aprendizagem da escrita, como a participação em eventos variados de leitura e de escrita, o qual exerce as conseqüências de desenvolvimento das habilidades e na prática social que envolve a língua e nas atitudes positivas em relação a tais práticas.

As brincadeiras de alguma forma marcam a vida das crianças por um longo tempo e existem as que proporcionam maiores destrezas como as cantigas de roda, adivinhações utilizando o alfabeto móvel, esconde-esconde das letras, a cabra-cega, para estimular a produção da oralidade, a árvore das letras, explorando os espaços da escola ou da comunidade, a expressão plástica, o teatro, o cinema de fantoches, a caçada ecológica, enfim uma universalidade de brincadeiras que forneceram aos espaços escolares muitas mudanças e proporcionam para as crianças momentos ímpares que jamais sucumbiram de suas imaginações.

Além de tudo não podemos esquecer-nos dos jogos pedagógicos presentes na contemporaneidade, onde todas as ações citadas expressam o seu papel e despertam potencialidades no conjunto de culturas distintas.

Para Brandão (2009), nos momentos de jogos as crianças mobilizam saberes oportuno a cerca da lógica de funcionamento da escrita, consolidando aprendizagens já realizadas ou se apropriando de novos conhecimentos nessa área. Brincando elas podem compreender os princípios de funcionamentos do sistema alfabético e podem socializar seus saberes com os colegas.

No entanto é preciso estar atento, pois nem tudo se aprende e podem haver uma consolidação durante uma nova brincadeira. Vale ressaltar que o educador pode se apropriar-se de tudo aquilo que já existe na escola ou na comunidade, mas que possam ser elevados com inovações para despertar o interesse dos envolvidos.

1.2 -O LÚDICO DESEMPENHA TAMBÉM PAPEL SOCIAL

O lúdico desempenha um papel vital na aprendizagem, pois através desta prática o sujeito busca conhecimento do próprio corpo, resgata experiências pessoais, valores, a busca de conceitos e soluções diante dos problemas e tem a percepção de si mesmo como parte integrante no processo de construção de sua aprendizagem, que resulta numa nova dinâmica de ação, possibilitando uma construção significativa. O lúdico desempenha e pode se caracterizar assim, o sentimento, os questionamentos, prática social, mediação professor/aluno, habilidades, autonomia, responsabilidades, senso crítico e aprimoramento de estruturas mentais, como atenção, percepção e raciocínio.

Atividades lúdicas garantem uma aprendizagem significativa para a criança com dificuldades de aprendizagem, bem como o prazer, a socialização, o respeito, a individualidade. Pois, a criança estará aprendendo no seu ritmo, criando hipótese, chegando à conclusão e elaborando suas regras. Acertando e errando com seus próprios erros e retomando para acertar novamente. Assim, sua aprendizagem será significativa e levará consigo um aprendizado que nunca se esquecerá.

Com isso, a criança será, também, um construtor do saber, privilegiando a criatividade, imaginação, por sua própria ligação com os fundamentos do prazer. Não comporta regras preestabelecidas, nem velhos caminhos trilhados, abre novos caminhos, vislumbrando outros possíveis. Com isso, observamos que o lúdico serve como uma forma para apresentar os conteúdos através de propostas metodológicas, fundamentada nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado.

Conforme Rizzi (1998) assegura que é jogando que a criança aprende o valor do grupo como força integradora, o sentido da competição salutar e da colaboração consciente e espontânea. Assevera a importância de oferecer aos professores uma

visão do valor da atividade lúdica no desenvolvimento e educação da criança e do jovem ao lado de subsídios teóricos que auxiliem o trabalho docente, com sugestões práticas de planejamento e execução das atividades diárias na sala de aula.

Para Santos (1999) o lúdico é uma maneira em que o indivíduo tem de expressar-se e integrar-se ao ambiente que o cerca. Por meio das atividades lúdicas ele assimila valores, adquire conhecimento em diversas áreas do conhecimento, desenvolve o comportamento e aprimora as habilidades motoras. Também aprende a assumir responsabilidades e se torna sociável e mais crítico. Por meio do lúdico o raciocínio é estimulado de forma prazerosa e a motivação em aprender é resgatada.

Para Luckesi (2000), a ludicidade “é representada por atividades que propiciam experiência de plenitude e envolvimento por inteiro, dentro de padrões flexíveis e saudáveis”. Para Teixeira (1995), existem várias razões para a utilização de recursos lúdicos no processo pedagógico, dentre elas muitos são considerados aptos a prática. A partir deste trabalho baseado em Piaget (1975) estabelecemos alguns tipos de jogos que inspiraram a ideia do jogo ora apresentado: jogos de exercício, jogos simbólicos e jogos de regras.

Dessa forma, podem-se utilizar essas atividades com a finalidade de trabalhar posições geográficas, noções preliminares de distância e tamanho (pré-requisito para a noção de escala). Por exemplo, sobre as posições geográficas, depois de trabalhar os conceitos das rosas dos ventos é possível criar atividades de exercícios que envolvam esse conceito, como um jogo de handebol, uma caminhada orientada ou um jogo de orientação, onde os passos dados ou o caminho percorrido pela bola sejam feitos com a orientação dos pontos cardeais. Através deste tipo de jogo é possível então, o desenvolvimento de atividades que explorem com os alunos o domínio do espaço e as ações dentro deste espaço.

O conjunto de possibilidades que o ambiente escolar deve-se possuir não acontece devido à fatores que muito interfere, pois existem profissionais do convívio educacional que vivem um verdadeiro faz de conta que ensina e os alunos que aprendem. A importância da aprendizagem varia de uma espécie para a outra. Os animais, por exemplo, aprendem de maneira lenta, já o homem possui a capacidade de tirar proveito de tudo o que aprende, tem ações e reações, que iniciam até antes do seu nascimento e se desenvolvem pela aprendizagem. Para que a aprendizagem seja significativa é necessário que o indivíduo perceba a relação entre o que está

aprendendo e a sua vida. Isso envolvendo seu raciocínio, análise, imaginação, relacionamento entre idéias, coisas e acontecimentos.

Os problemas de aprendizagem podem ocorrer tanto no início como durante o período escolar. Esses problemas surgem em situações diferentes para cada aluno e requer investigações no campo em que elas se manifestam. Os sinais de dificuldade de aprendizagem surgem, geralmente, na época da alfabetização e à medida que o tempo vai passando, vão se evidenciando. A criança passa a ter dificuldade para ler, escrever, processar o raciocínio matemático, não consegue copiar do quadro, cometem erros ortográficos, ninguém compreende a letra dele. Muitas vezes, é taxado de preguiçoso e irresponsável.

De acordo com Morais (1986), a falta de estimulação adequada, métodos de ensino inadequados, problemas emocionais, falta de maturidade e dislexia, são causas de dificuldades na aprendizagem.

Para Morais (1986), a partir do momento em que a criança começa a perceber dificuldades para acompanhar é necessário um diagnóstico para detectar as causas do não aprender, porque a criança que apresenta dificuldades de aprendizagem possui uma autoestima negativa que é decorrente de constante fracasso escolar. A valorização desta autoestima deve ser motivo de preocupação em todos os envolvidos no processo educacional, para o sucesso de sua aprendizagem.

Segundo Rodrigues (1999), a concepção tradicional considera a criança como um recipiente vazio que deve o professor enchê-lo. A partir de 1930, desenvolve-se a questão integracionista representada pelo construtivismo. Sob esta ótica surge a importância do simbólico enquanto processo de aprendizagem, neste inclui-se o brincar. Brincar é natural e faz parte do desenvolvimento humano. O faz de conta mostra a realidade e são formas encontradas pela criança de assimilar, atuar e mudar, contribuindo para seu desenvolvimento psíquico.

Conforme Winnicott (1995), o lúdico é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo.

1.3- COMO TRABALHAR DE FORMA LÚDICA

Durante os jogos e brincadeiras, as crianças adquirem diversas experiências, interagem com outras pessoas, organizam seu pensamento, tomam decisões, desenvolvem pensamento abstrato e criam maneiras diversificadas de jogar, brincar e produzir conhecimentos. Nesse sentido, os jogos e as brincadeiras são instrumentos pedagógicos importantes e determinantes para o desenvolvimento da criança, pois no jogar e no brincar as mesmas desenvolvem habilidades necessárias para o seu processo de alfabetização e letramento.

Diante do exposto, foram desenvolvidas durante a prática de estágio, algumas atividades lúdicas articuladas aos conteúdos de Arte, Língua Portuguesa e Matemática de forma que não se fragmentassem essas áreas de conhecimento e que pudessem desenvolver as funções psíquicas superiores dos alunos. Antes do início da prática de estágio, realizou-se leituras que produziram o conhecimento de diferentes contextos.

Para Fonseca (2007) a psicomotricidade é uma técnica que pelo recurso ao corpo e ao movimento, se dirige ao ser humano na sua totalidade, no qual visa à fluidez do corpo no envolvimento. O seu fim é permitir melhor integração e melhor investimento da corporalidade, maior capacidade de situar-se no espaço, no tempo e no mundo dos objetos, facilitando e promovendo melhor harmonização na relação com o outro, ou seja, para o autor a psicomotricidade é uma forma de incluir métodos expressivos e de relaxamento às atividades lúdicas.

Nas leituras realizadas, percebeu-se a importância e a responsabilidade do professor para estimular e propiciar às crianças ao seu desenvolvimento integral, evidenciando que a brincadeira constitui-se como uma das linguagens mais significativas das crianças, para mobilizar capacidades intelectuais, afetivas e sociais para sua realização. As atividades desenvolvidas com as crianças, baseavam-se na utilização de cartilhas, leitura de textos, separação silábica e exercícios de memorização, não demonstrando a função social dos conteúdos trabalhados, desconsiderando a importância das atividades lúdicas no processo de aprendizagem.

Percebeu-se assim, que toda essa situação acabava interferindo nas atividades apresentadas às crianças e conseqüentemente em seu desenvolvimento no processo de alfabetização e letramento. Assim, durante a atividade desenvolvida, percebeu-se que algumas crianças tiveram dificuldades em montar as figuras propostas e produzir o texto, mas de modo geral, tiveram produções textuais

bastante significativas, bem como diferentes tentativas de montagem utilizando Tangam que é uma figura dentro da geometria para trabalhar dentro das perspectivas de matemática .

Segundo Brasil (2007), existem inúmeras possibilidades de incorporar a ludicidade na aprendizagem, mas para que uma atividade pedagógica seja lúdica, é importante que se permita a fruição, a decisão, a escolha, as descobertas, as perguntas e as soluções por parte das crianças, pois do contrário será compreendida apenas como mais um exercício. No processo de alfabetização, por exemplo, jogos de rima, lotos com palavras, jogos de memória, palavras cruzadas, entre outras atividades, constituem formas interessantes de se aprender brincando.

Desse modo, considerou-se importante aliar a ludicidade durante as práticas, por potencializar-se as possibilidades de aprender ao prazer das crianças no processo de conhecer. Nesse sentido, diversas brincadeiras foram realizadas, com o objetivo de propiciar o desenvolvimento das habilidades psicomotoras, estimulando a agilidade e a coordenação dos movimentos. Existem inúmeras possibilidades de incorporar a ludicidade na aprendizagem, mas para que uma atividade pedagógica seja lúdica, é importante que se permita a fruição, a decisão, a escolha, as descobertas, as perguntas e as soluções por parte das crianças, pois do contrário será compreendida apenas como mais um exercício.

No processo de alfabetização, por exemplo, jogos de rima, lotos com palavras, jogos de memória, palavras cruzadas, entre outras atividades, constituem formas interessantes de se aprender brincando. Desse modo, considerou-se importante aliar a ludicidade durante as práticas, por potencializar-se as possibilidades de aprender ao prazer das crianças no processo de conhecer.

A prática realizada permitiu a constatação da importância do professor como mediador no processo de ensino e aprendizagem. A partir das atividades realizadas foi possível propiciar às crianças o conhecimento de diferentes conteúdos articulados dentro do veículo do lúdico e proporcionada pelos jogos e brincadeiras.

Percebeu-se que o brincar e o jogar constituem-se como importantes fontes de desenvolvimento e aprendizagem, possibilitando ao aluno apropriar-se de conhecimentos e habilidades no âmbito da linguagem, da cognição, dos valores e da sociabilidade. Ou seja, é no brincar e no jogar que as crianças vão se constituindo como agentes de sua experiência social, organizando com autonomia suas ações e

interações, elaborando planos e formas de ações conjuntas, criando regras de convivência social e de participação.

O lúdico na sala de aula passa ser um espaço de reelaboração do conhecimento vivencial e constituído com o grupo ou individualmente. Sendo assim, a criança passa a ser protagonista de sua história social, o sujeito da construção de sua identidade, buscando uma auto-afirmação social, e dando continuidade nas suas ações e atitudes, possibilitando o despertar para aprender.

Alguns profissionais desconsideram o lúdico como fator importante no processo ensino-aprendizagem. Por esse motivo não desenvolvem atividades lúdicas e mantêm a resistência ao dizer que o trabalho com a ludicidade acarreta desorganização. O professor deve organizar suas atividades para que sejam significativas para o aluno. Deve criar condições para um trabalho em grupo ou individual, facilitando seu desenvolvimento. Pois, é no lúdico que a criança tem a oportunidade de vivenciar regras, normas, transformar, recriar, aprender de acordo com suas necessidades, desenvolver seu raciocínio e sua linguagem.

CAPITULO II

CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA

2.1 - CONCEITO DE LÚDICO E O SIGNIFICADO DE RECREAÇÃO E LAZER.

Conforme Wikipédia, (2013) lúdico, é todo e qualquer movimento que tem como objetivo de produzir prazer quanto a execução causam divertimento e provocando algumas descobertas e geram aprendizado com os brinquedos, a música e a dança, onde ludis do latim i-, jogo e ico distração.

De certa forma tudo que causa a diferença dentro de nossas vidas é sempre bom valorizarmos todas práticas de atividades diferenciadas e que geram um conjunto de idéias no contexto do aprender brincando e celebram dentro do íntimo da criança e do adolescente algo transcendental e a magia que de memorizar tais aprendizado é evidentemente notório.

Quando trabalhamos com atividades lúdicas descobrimos a importância de desenvolvermos nossas potencialidades humanas e produzem condições adequadas ao seu desenvolvimento físico, motor, emocional, cognitivo e social estas provocam uma animação intencional de prazer e entretenimento e associam uma experiência completa no momento associado ao ato de pensamento e sentimento e constrói sua realidade de acordo com seus gostos e interesses.

Sobre os conceitos de Recreação e de Lazer, inicialmente destacamos que os dois termos convivem em nossa realidade sem maiores reflexões sobre os seus significados. Enquanto o termo recreação é influência da perspectiva norte americana, o lazer surge a partir da influência dos estudos europeus. Essa dupla denominação está presente em nossos dias atuais e em geral utiliza-se a recreação para designar o conjunto de atividades, e o lazer para abordar o fenômeno cultural.

Alguns autores chegam a identificar diferenças ou peculiaridades mais amplas entre os termos. A associação entre os termos recreação e lazer vem gerando questionamentos no que se refere aos seus significados, à especificidade e à abrangência. E por isso, é fundamental compreender a trajetória histórica desses

dois fenômenos sociais para promover um avanço qualitativo no campo de estudos e intervenções do lazer.

Conceito de recreação

A origem etimológica do termo recreação pode ser ressaltada a partir de duas posições diferenciadas. A primeira, proposta por Marinho, (1952), aponta que a palavra recreação foi proveniente do latim recreativo (que representava recreio, divertimento), sendo derivada do vocábulo recrear, com o sentido de reproduzir, restabelecer, recuperar. Nesse âmbito, destaca-se a idéia de que o objetivo da recreação era a renovação/recuperação para o trabalho.

A segunda posição, que foi expressa pelo “Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa” e por alguns estudiosos do assunto que (BRÊTAS, 1997; MARCELLINO 1990) relaciona a origem etimológica do termo recreação com recrear que significa recreio, divertimento, mas com outro sentido dos destacados acima. Nessa ótica, a recreação pode estar ligada à possibilidade de “recriar, criar de novo, dar novo vigor”.

Enquanto a primeira interpretação encaminha o significado de recreação para o divertimento, com finalidades específicas de reprodução e de restabelecimento, a segunda, em contrapartida, é tomada na perspectiva da recriação, que de qualquer maneira não deixa de considerar a questão do divertimento. Nos dias de hoje, impera o significado de recreação como a reprodução de jogos e brincadeiras.

Devido à sua tradição histórica e cultural em nossa sociedade, a recreação continua sendo perpetuada a partir da ênfase em aspectos técnico-operacionais, em detrimento de outros. Apesar das críticas efetuadas sobre a tradicional visão de recreação, ressaltamos a importância de diferentes práticas culturais disseminadas até mesmo nessa perspectiva para a compreensão de seu processo de construção. Penso, entretanto, ser necessário buscar um entendimento ampliado sobre essas práticas, por meio da análise dos significados sociais, pedagógicos e culturais por elas incorporados em nossa realidade.

Nas décadas de 70 e 80, surge um entendimento diferente de recreação, influenciado principalmente pelo conceito apresentado por alguns autores que a considera como uma das funções do lazer. Para esse autor, a função recreativa (que tem o sentido de divertimento) está relacionada com as outras funções de descanso e desenvolvimento do lazer, e orientada para a criação permanente do indivíduo por

si mesmo. Respaldados por essa idéia, alguns autores (BRÊTAS, 1997; MARCELLINO) 1990, têm expressado o entendimento de que a recreação não pode mais ser pensada apenas como uma atividade acrítica, e sim deve ser compreendida num sentido mais amplo, como uma das possibilidades de lazer. Segundo Brêtas (1997), recreação pode ser entendida como o criar, o recrear e o recriar-se, que está intimamente atrelado à ação do homem sobre o mundo. Constitui-se, assim, num espaço privilegiado para a construção coletiva de novos conhecimentos e, ainda, em possibilidade de influenciar educadores mais comprometidos com as mudanças necessárias para o surgimento de uma sociedade pautada em valores mais humanos.

Marcellino (1990) afirma a necessidade de recuperarmos o sentido de recreação como “recreare”, que significa criar de novo, dar vida nova, com novo vigor. E seguindo essa trilha, podemos reconhecer na recreação uma outra possibilidade, diferente da que vem sendo construída historicamente em nosso contexto. A recreação pode ser compreendida como maneira de reflexão e de interação consciente com a nossa realidade, o que nos pode auxiliar no encaminhamento de mudanças.

É nesse sentido que acredito no trabalho com a “recreação”, compreendendo-a como a “recriação” que inclui o divertimento, mas não de uma forma alienada e dominante e sim numa perspectiva de educação inovadora, que possibilite a criação, a recriação e, também, o divertimento. É importante salientar que ainda existe pouco material escrito sobre essa concepção de recreação, ou seja, a produção sobre esse tema ainda se tem restringido a um rol de atividades que devem ser seguidas, e não como um repertório de vivências críticas e criativas, que deve ser usado com sensibilidade e com as adaptações que se fizerem necessárias para os diferentes sujeitos e os grupos sociais envolvidos.

Conceito de Lazer

Na história de nossa sociedade, observamos que, com a diminuição das horas de trabalho e com a crescente preocupação com a melhoria da qualidade da vida urbana, o lazer é valorizado e para ele, dirige-se o interesse dos estudiosos de assuntos sociais. São pesquisadas e analisadas suas contribuições na vida dos indivíduos, diante da riqueza de possibilidades que ele oferece. É preciso ressaltar

que os estudos da área associam a origem etimológica da palavra lazer ao termo latino *licere*, que significa lícito, permitido.

2.2 - PRÁTICAS PEDAGÓGICAS LÚDICAS PARA AS SALAS MULTISSERIADAS.

Mediante a falta de interesse que muitas crianças têm em aprender e Com isso, podendo ocasionar dificuldades de aprendizagem, levantou – se o questionamento sobre a utilização do lúdico como prática pedagógica e possível garantia de uma aprendizagem mais significativa para as crianças. A finalidade deste trabalho é apontar a importância do lúdico como proposta pedagógica, pois a criança só aprende o que lhe dá prazer e aprofundar os estudos sobre as dificuldades de aprendizagem torna-se necessário para a discussão em referência. Assim, buscando compreender a função do lúdico como recurso pedagógico, a metodologia utilizada foi pesquisa bibliográfica, recurso para investigar indagações e examinar materiais elaborados de pessoas que já estudaram antes tema desta natureza.

Durante os jogos utilizados para a formação de sílabas e palavras disputas entre os alunos e jogos pedagógicos oferecido pelo PNDE que atente algumas peculiaridades e brincadeiras, como o futebol as competições de corridas de saco, de ovo da giroleta entre as cadeiras as crianças adquirem diversas experiências, interagem com outras pessoas, organizam seu pensamento, tomam decisões, desenvolvem o pensamento abstrato e criam maneiras diversificadas de jogar, brincar e produzir conhecimentos. Nesse sentido, os jogos e as brincadeiras são instrumentos pedagógicos importantes e determinantes para o desenvolvimento da criança, pois no jogar e no brincar as mesmas desenvolvem habilidades necessárias para o seu processo de alfabetização e letramento.

Diante do exposto, foram desenvolvidas durante a prática de estágio, algumas atividades lúdicas articuladas aos conteúdos, Língua Portuguesa e Matemática de forma que não se fragmentassem essas áreas de conhecimento e que pudessem desenvolver as funções psíquicas superiores dos alunos. Antes do início da prática de estágio, realizou-se a leitura do Projeto Político Pedagógico da instituição escolar, bem como o conhecimento de suas dependências físicas e do trabalho de algumas pessoas que cooperam fazendo o papel de coordenadores

pedagógicos e realizam esta integração com as políticas das práticas pedagógicas nesta escola.

Nas leituras realizadas, percebeu-se a importância e a responsabilidade que cabe ao professor proporcionar o estímulo e propiciar às crianças ao seu desenvolvimento integral, evidenciando que brincadeira constitui-se como uma das linguagens mais significativas das crianças, promobilizar capacidades intelectuais, afetivas e sociais para sua realização.

A Lei de Diretrizes e Bases - LDB consolida e amplia o dever do poder público para com a educação em geral e em particular para com o Ensino fundamental, assegurando a todos a formação comum indispensável para o exercício da cidadania e lhes fornecer meios para progredir no trabalho e em estudos posteriores. Conferindo, assim, ao ensino fundamental um caráter de terminal idade e de continuidade(BRASIL, 1996).

Logo, é muito importante conhecer a LDB, para se apropriar de um estudo mais profundo sobre o que a lei diz referente ao ensino fundamental. O Brasil está avançando em direção à democratização do acesso e permanência dos alunos no Ensino Fundamental. Um exemplo disso é que 97% das crianças estão na escola. Avalia-se que o modelo educacional vigente não provocou mudanças efetivas de comportamento para construir uma cidadania solidária, responsável e comprometida com o país e com seu futuro.

É fundamental que os educadores tenham ampla apropriação de técnicas educacionais que valorizem o lúdico e propiciem jogos, danças, brincadeiras e desenhos capazes de instruir no sentido de dar condições de o educando desenvolva noções de regras, espaço e tempo, além do fato de divertir e instigar a imaginação e a criatividade, aumentando as possibilidades de interação com o outro e com o mundo.

O jogo é reconhecido como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades. Em Psicologia, aprendizagem é o processo de modificação da conduta por treinamento e experiência, variando da simples aquisição de hábitos à técnicas mais complexas. Por desenvolvimento, a designação do ato de desenvolver, progredir, crescimento paulatino. A brincadeira infantil é um importante mecanismo para o desenvolvimento da aprendizagem da criança.

Desde o início de sua vida, a criança apresenta ritmos e maneiras diferentes para andar, falar, brincar, comer, ler e escrever. Pode-se dizer que a educação deve ser voltada para tais perspectivas, pois o ser humano é um ser de múltiplas dimensões, com ritmos diferentes e o seu desenvolvimento é um processo contínuo. Considerar as especificidades de cada faixa etária das crianças significa reconhecê-las como cidadãs, possuidoras de direitos e deveres, entre eles a educação pública e de qualidade.

Nóvoa (1995) ressalta que a escola tem de ser encarada como uma comunidade educativa, permitindo mobilizar o conjunto dos atores sociais e dos grupos profissionais em torno de um projeto comum. O que se vê é que o aluno não problematiza, não questiona, só recebe e acomoda o conhecimento passado, desvinculado da realidade em que vive. O conhecimento se dá nas relações sujeito-objeto- realidade com a mediação do professor.

Conhecer o funcionamento cognitivo e a capacidade de planejar as atividades que são realizadas, controlar suas execuções e avaliar seus resultados para detectar erros, modificar a atuação, conhecer as suas peculiaridades e o potencial é de grande relevância para o aprendizado do aluno. A importância da aprendizagem varia de uma espécie para a outra.

Os animais, por exemplo, aprendem de maneira lenta, já o homem possui a capacidade de tirar proveito de tudo o que aprende, tem ações e reações, que iniciam até antes do seu nascimento e se desenvolvem pela aprendizagem. O homem se afirma como ser racional, formando, assim, a sua personalidade. Ocorrida a aprendizagem, pode haver mudanças no comportamento daquele que aprende, no agir, no fazer. Os produtos da aprendizagem são agrupados em automatismos em que predominam os elementos motores, cognitivos, afetivos ou apreciativos.

Coll (1997) diz que, a análise de qualquer processo de aprendizagem precisa levar em conta todos os fatores e as possíveis interações que podem ser estabelecidas entre eles, fatores que são atividades, características da natureza.

Ao ponderar a necessidade de uma postura interdisciplinar para entender as causas do não aprendizado da leitura e da escrita, acredita-se que a alfabetização possa ser construída através de atividades que permitam aos alunos comparar e reformular suas hipóteses, desenvolver habilidades e interação social. Uma possibilidade pode ser o uso de atividades lúdicas como um meio de superação das dificuldades de aprendizagem que possam vir a produzir o fracasso escolar.

Diante desta problemática, este trabalho tem como objetivo analisar as contribuições do lúdico para a alfabetização sob a luz das teorias psicológicas. Para alcançar esta meta, a fundamentação teórica deste estudo irá abordar, além dos conceitos de alfabetização, o contexto histórico sobre a utilização do lúdico na educação. Além disso, evidenciam-se as inúmeras contribuições no processo de ensino e aprendizagem.

Fatores que contribuíram de forma relevante para com muitos educadores no trabalho com o lúdico na alfabetização. O papel do professor também será destacado, já que este é um dos grandes responsáveis para que a utilização do lúdico como instrumento didático seja feito com eficiência e competência pedagógica.

2.3 PROPOSTAS LÚDICAS

Nestas perspectivas, a prática desenvolvida teve como objetivos articular os jogos e as brincadeiras aos conteúdos escolares; propiciar às crianças o conhecimento sobre o uso social da leitura e da escrita; estimular a sensibilidade, a percepção e a Análise crítica por meio da Arte e desenvolver o raciocínio lógico e o pensamento abstrato através de atividades.

É fundamental que os educadores tenham ampla apropriação de técnicas educacionais que valorizem o lúdico e propiciem jogos, danças, brincadeiras e desenhos capazes de instruir no sentido de dar condições de o educando desenvolver noções de regras, espaço e tempo, além do fato de divertir e instigar a imaginação e a criatividade, aumentando as possibilidades de interação com o outro e com o mundo.

Assim, percebe-se que o brincar e o jogar constituem-se como importantes fontes de desenvolvimento e aprendizagem, possibilitando ao aluno apropriar-se de conhecimentos e habilidades no âmbito da linguagem, da cognição, dos valores e da sociabilidade. Ou seja, é no brincar e no jogar que as crianças vão se constituindo como agentes de sua experiência social, organizando com autonomia suas ações e interações, elaborando planos e formas de ações conjuntas, criando regras de convivência social e de participação.

Para reconhecer alguns brinquedos que percorreram longo caminho, porém quase desapareceram nos dias de hoje, como o cavalo-de-pau, o cata-vento, o pião, o pássaro-presos por um cordão e a boneca. Ainda, pássaro amarrado, que para nós é a pipa, e a boneca que outrora era feita de palha, de louça ou pano. Algumas bem artesanais, e com significados religiosos, atualmente vestem-se de novas roupagens, valendo-se dos avanços tecnológicos da indústria, com inovações constantes dentro do universo de consumo.

É preciso carregar de atenção, a intenção. Estar atento, curioso, perceptivo às palavras e aos dizeres, para descortinar pensamentos e sentimentos. A atenção nos permite ousar, revelar momentos que perpassam pela observação do sentido, do vivido, do mundo que se revela e que se mostra. Assim, somos levados à reflexão num mergulho no que já fomos e pensamos. Um momento de faz-de-conta para lembrar, trazer à memória fatos e experiências. Vamos entrar no castelo abandonado, cujos segredos e mistérios seduzem e sugerem novas descobertas.

Durante as observações constatou-se que os alunos só queriam pintar desenhos prontos, reclamavam constantemente que não sabiam desenhar, dentro dessas apropriações buscou realizar um trabalho com atividades que os mesmos pudessem desenvolver sua cognição dogmática a partir de outras atividades desempenhar habilidades dentro dos pontos, curvas e retas riscos e rabiscos envolver-se neste mundo em os olhos observa e desencadeia propostas de percepção dos desenhos onde motivam para uma essencial seqüenciada de resultados que superam todas as habilidades.

A música de cantiga de roda e cantores que demonstram o interesse pelo aprendizado da criança estabelecem um elo entre o som e o silêncio, entre o criar e o sentir, entre os movimentos vibratórios e as relações que se estabelecem com eles. Pensar na música como elemento que une de forma complementar o som e o silêncio faz com que o indivíduo tenha uma relação intrínseca com a capacidade de perceber o mundo à sua volta, permitindo-lhe, a partir disso, construir e produzir sua própria história de diferentes maneiras. O homem é um artista que, no seu processo de criação, elaborou combinações de som e silêncio e as que transformaram em música.

A música é uma arte universal que há milhares de anos os povos utilizam para se comunicar e que está presente na vida do ser humano antes mesmo do seu nascimento. Faz-se presente nas situações cotidianas, permitindo que bebês e

crianças tenham a possibilidade de iniciar o seu processo de iniciaçãomusical. O contato que estabelecem com os adultos mediante canções de ninar, brincadeiras, jogos de mãos, par lendas etc., propicia a construção de novos conhecimentos e a apropriação de diferentes significados.

Sendo ela uma arte que contribui para o pensamento criativo, vem ganhando cada vez mais espaço nas pré-escolas, que devem respeitá-la como forma de arte responsável por parte do desenvolvimento da criança (tanto cognitivo como social, cultural etc.), e não somente como apoio às atividades escolares. A criatividade faz parte do ser humano, que deve estimulá-la por meio de atividades que favoreçam o processo de produção artística. Nas escolas, o educador deve ser criativo para, então, propiciar aos seus alunos situações em que possam construir algo novo e realizar experiências que aumentem sua visão do mundo, colaborando, assim, para a formação da sua identidade e autonomia.

Oliveira (2001) é evidente que o mundo humano tem mais significados no brincar da criança. Tal mundo é apreendido pela imitação e fixado na criança pelo brincar, momentos em que ocorre a repetição de fatos corriqueiros da vida diária, tendo o seu ápice na vivência, que a criança tem de si mesma. Vivência que muitas vezes, encontra sua expressão mais profunda, “como um Eu”, no brincar com uma boneca, por exemplo, com a qual se identifica. “Dramatizar o vivido, representando-o, ajuda a criança a afirmar-se como pessoa e a externar sentimentos e pensamentos”.

Assim, vamos brincar de poesia, de falar e de dizer, de construir e de aprender. Permitamo-nos brincar com o movimento que as palavras vão traçando, ao desenrolar significados e sentidos do viver, das experiências do pequeno Ser. Esmiuçar desejos, desvelar caminhos, abrir espaços para ensinar com prazer, porque educar é estar com, e só tem sentido em uma ciranda que corre e que gira, formando linhas sinuosas, coloridas, interessantes e Construções significativas, transformando sabores em saberes. Trocas em experiências e afetos. Generosidades em doar-se. Entrelaçamentos, parcerias e presenças, contextualizando-os.

As brincadeiras de função lúdica, cultural e pedagógica no espaço infantil pontua uma cultura lúdica nos efeitos de sentido do Ser, dando ênfase à questão do jogo e a algumas características: demonstram que, por meio do sentido de jogar, se podem estabelecer evidentes culturas. Culturas essas expressadas no jogo, na arte,

na criatividade, na poesia. O jogo é um elemento que favorece a aprendizagem porque encerra a busca, a descoberta; instiga, dizendo ao sujeito aprendiz que alguma coisa está em jogo.

A aprendizagem, criando o que Vygotsky (1991) denominou de "zona de desenvolvimento proximal", desperta vários processos internos capazes de operar somente quando a criança interage com pessoas em seu ambiente, e quando em cooperação com seus companheiros. Para Vygotsky (1991), as experiências infantis ganham sentido e significado nas interações sociais, em que estabelecem trocas importantes de convívio, que auxiliam no despertar psicológico da criança.

O trabalho com a musicalidade infantil permite ao aluno desenvolver a percepção sensitiva quanto aos parâmetros sonoros – altura, timbre, intensidade e duração –, além de favorecer o controle rítmico-motor; beneficiar o uso da voz falada e cantada; estimular a criatividade em todas as áreas; desenvolver as percepções auditiva, visual e tátil; e aumentar a concentração, a atenção, o raciocínio, a memória, a associação, a dissociação, a codificação, a decodificação etc.

Uma das formas de se identificar o papel da música na Educação Infantil é investigar o conjunto de leis e documentos oficiais, na dimensão relativa à educação, tais como a Constituição de 1988; o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA, 1990); a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional 9394/96 (LDBEN); o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI, 1998) além de normatizações, em níveis estadual e municipal.

Estes últimos documentos foram elaborados como forma de redimensionar as práticas pedagógicas das instituições de Educação Infantil e suas concepções. Dentro dos novos parâmetros a música passa a ter o seu papel fundamentado e redimensionado, pois, estando presente em todas as culturas e sendo uma forma de representação humana, por si só faz-se necessária e justificável dentro do contexto escolar.

Muito se tem falado e discutido no âmbito da Educação Infantil sobre como assegurar a atenção das crianças no momento em que contam histórias, pois, enquanto umas permanecem atentas outras se dispersam pelo meio do caminho. Em geral, o trabalho com a literatura nessa fase escolar não obedece a um planejamento, por isso, acontece de modo isolado ou como passatempo e coloca em risco a sua eficácia. Em razão da ausência de um plano que contemple as ações a serem desenvolvidas durante a contagem de história, as crianças ao invés de

sentirem gosto e prazer pela atividade acabam por considerá-la cansativa e enfadonha e afastam-se dos livros por não o perceberem como um objeto lúdico.

O professor, na maioria das vezes, não deixa os alunos manusearem os livros, comotambém não atenta para a escolha destes e não utiliza outros recursos que possam auxiliar na contagem de histórias (VILLARDI, 1999).

Em alguns casos, as crianças trazem de casa materiais literários com histórias para serem contadas pelo professor e este, quando as lê, desconsidera a importância da leitura prévia para conhecimento das obras, como também dos saberes necessários ao contador de histórias apresentados.

Essa forma de atender a solicitação do aluno não conduz a nenhum objetivo propício ao ensino-aprendizagem porque não adere ludicidade à ação.

Tal situação nos reportou a reflexão de que contar uma história por contar, como foivisto na sala de aula, não permite aos alunos a interação com o texto, conforme prescrito por Solé (1998).

Conforme os Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, o grandeobjetivo da Educação Infantil hoje não está mais pautado apenas no cuidar, mas proporcionar a inserção das crianças no mundo social possibilitando o desenvolvimento da percepção do mundo, do respeito aos seus direitos e os dos outros e tanto a leitura como a ludicidade que nela se impõe favorecem isso Brasil,(1996).

Sentimos que os alunos têm sede de conhecer e viver a magia proporcionada por umahistória contada. Esse desejo externado pelas crianças é gerador de uma autonomia que nasce do entrelaçamento entre o encanto e a realidade que vivenciam.Atentamos, porém para o cuidado que o docente deve ter ao escolher os livros para ascrianças da Educação Infantil, em especial os que se reportam as histórias de contos de fadas, pois Villardi (1999) destaca que por serem antigos “retratam, muitas vezes, valores incompatíveis com a sociedade contemporânea”.

CAPITULO III - ANÁLISE DE PESQUISA

3.1 HISTORICO DA ESCOLA DA COMUNIDADE DA VÁRZEA

A primeira escola do Povoado da Várzea foi criada em 22\01\1949, com intuito de atender e oferecer uma educação exitosa e aspirada dentro da qualidade a todos os moradores da comunidade e todas suas adjacências peculiares, onde o apreço dos mesmos rodeava de ansiedade e as expectativas de amenizar algumas dificuldades que circundam nesta comunidade como fato o de deslocamento para cidade, pois nesta época não existia acessibilidade, os órgãos das esferas não forneciam o transporte.

Para a construção foi doado um terreno pelo ilustríssimo senhor José Pereira de Lima, onde começou ser erguida a estrutura física com uma sala de aula e uma área de recreação, dois banheiros e a casa do professor. A mesma começou funcionar com o nome de ESCOLA ELEMENTAR MISTA DA VÁRZEA até o ano de 1978 e sob a administração da professora da professora Josefa Lopes de Lima (in memória), também atuava na conjuntura dos docentes. A maioria dos professores eram importados de Princesa Isabel os mesmos Maria Dolores Muniz, Maria de Lourdes Ferreira dos Santos, Maria de Lourdes de lima, Antonio Eugênio e Adalberto Cipriano Pereira.

No ano de 1978 a instalação da escola passou diversas dificuldades uma delas foi a invasão do besouro da Chaga e o cupim, onde tiveram que demolir o prédio, pois os alunos não podiam correr o risco de contrair doenças e também que o mesmo desabasse na cabeça das criaturas inocentes que Lá iam apenas conhecer os códigos e aprender a ler, não podiam correr o risco de perder o bem mais precioso que é a vida.

Com estas enormes dificuldades o prédio da escola teve que ser demolido neste mesmo ano e a mesma passou a funcionar provisoriamente na casa da professora e diretora Josefa Lopes de lima, quando logo completaria o tempo de serviço dando entrada na sua aposentadoria entrega o cargo na mão de uma professora da Várzea a professora Maria de Fátima de Lima.

No ano de 1985 a mesma passou a funcionar em um prédio cedido pelo senhor Pedro André de Lima, fixada até o ano de 1991 e em 1992 mudou-se para um salão cedido por José Severino Cavalcante, sensibilizado com a situação doou um salão para acomodar melhor os alunos.

Em 1994 alguns integrantes da comunidade uniram-se e doaram um terreno para construir um novo prédio, os quais foram os senhores Pedro André de Lima, José Severino Cavalcante, José André de Araújo, Antonio Severino dentre outras pessoas da comunidade e engajaram-se na construção, onde foi inaugurado em 24/04/1995, houve a participação do secretário de Educação Everaldo Lucena, o deputado Antônio Nominando Diniz Filho, a diretora da 11ª Gerência Regional de Educação na época a senhora Vilma Marques de Lima Rosas, a Maria de Fátima de Lima, professores, alunos, muitas pessoas do município e da comunidade.

A partir desta data a escola da comunidade da várzea recebeu um novo nome antes ESCOLA ELEMENTAR MISTA DA VÁRZEA, passando para ESCOLA ESTADUAL DE 1º GRAU MARÇAL LIMA NETO, hoje apenas ESCOLA ESTADUAL MARÇAL NETO, nos dias atuais a mesma é gerida pela professora Joseane André de Lima, tendo tomado posse em 27/11/2013 para desempenhar funções por período de 02 (dois) anos.

A Escola Estadual de Ensino Fundamental Marçal Lima Neto está situada no povoado da Várzea há 03 quilômetros de Princesa Isabel. Sua dependência é exclusivamente de administrativa estadual, ligada à Secretaria de Estado da Educação. Sua criação deu-se através do decreto de nº 142/22/1/49; e seu funcionamento deu-se através da autorização nº 16/09/2003. Possui CNPJ com o nº 01.377.888./0001-49; código da escola é 250.371-29 e sua UTB administrativa é de nº 9602 com porte

A escola oferece à comunidade o ensino Fundamental de 09 anos, do 1º ao 5º ano em turmas multisseridas e a EJA do 1º segmento (1ª a 4ª séries), pela manhã, tarde e noite com carga horária de 4 horas diárias para os professores somando 25 horas semanais e com um total de 207 dias anuais.

Recursos humanos da escola conta com os serviços de 01 gestora que elabora o quadro efetivo de 03 professores e 01 técnico administrativo que exerce função de apoio à informática, 02 merendeiras, 02 porteiros, 03 auxiliares de serviços gerais, 02 vigas, 02 inspetoras, 01 apoio pedagógico, alunos de 1º ao 5º ano multisseridas.

A instituição conta com recursos oriundos do FNDE (PDDE) e da SEE/PNAE (merenda escolar). Com os recursos do FNDE a escola supre as necessidades básicas, comprando material para uso de limpeza e pequenos reparos. Com recursos da SEE/PNAE a escola mantém todo o ano com alimentos comprados pelo conselho da escola. Fazendo a ressalva de que alguns produtos são comprados da Agricultura Familiar, introduzindo e oportunizando e valorizando os produtores locais dando-lhes condições de gerar renda para as famílias e suprir algumas necessidades básicas. A merenda é servida diariamente para os alunos e segue um cardápio estabelecido pela nutricionista do governo do Estado.

No ano de 2014, a mesma foi contemplada com o Programa Mais Educação, o mesmo foi recebido como uma grande expectativa tanto para os alunos quanto para os para todos os funcionários da instituição e espera-se exitosamente corresponder os anseios de todos. A instituição já oferece uma metodologia dinâmica e inovadora, onde objetiva profundas melhorias e grandes resultados no ensino aprendizagem bem como a motivação dos educandos e despertar o gosto pela aprendizagem significativa.

A mesma possui Conselho Escolar e na maioria das vezes, conta com a participação e colaboração dos seus representantes e todos desempenham suas funções com um grande apreço e na medida do que possam fazer atuam dentro de suas possibilidades. As reuniões acontecem mensalmente com os membros, os funcionários de apoio como os vigias e merendeiras são prestadores de serviços contratados. A mesma não disponibiliza de secretario ficando a cargo do gestor, disponibiliza de Técnico Administrativo e que também desempenha monitoramento de informática com os alunos, pois foi elaborado um cronograma para atender todas estas especificidades e também faz o censo escolar e as prestações de contas.

A escola não disponibiliza de biblioteca, porém existe um acervo razoável de livros, jogos e coleções de vídeos oferecidos pelo Ministério da Educação, não há quadra de esportes e tem um pequeno espaço com cimento onde os alunos utilizam para fazer algumas brincadeiras, conta com um laboratório de informática com cinco computadores porem não disponibiliza de internet, dificultando o controle dos serviços monitorados pela mesma.

Referindo-se aos alunos, estes são filhos de agricultores e possuem um grau de escolaridade muito baixo, onde as vezes dificulta no aprendizado dos seus filhos já que não cobram suas responsabilidades enquanto estudantes, ou ainda por não

poder dar assistência, mas mesmo com muitas dificuldades oferecemos algumas festividades, onde participam ativamente e fazem sempre presentes, mas o que precisa-se é desperta-los para sensibilizá-los de que a educação é uma das maiores riquezas de uma pessoa e que os pais precisam fazer com despertem o interesse pelo o estudo e que na verdade isso só pode acontecer somente no recinto familiar.

3.2 PRÁTICAS PEDAGÓGICAS LÚDICAS DA ESCOLA MARÇAL LIMA NETO

A Escola Estadual Marçal Lima Neto é uma instituição que atende a toda à clientela de todo o povoado, desde o período estabelecido de 1949, como está localizado na zona rural do município, as pessoas dão pouca credibilidade, pois muitas famílias gostariam que fossem estudar na cidade, ocasionando a redução do alunado e retraindo toda a contextual idade de suas raízes fixando dentro de sua vida o aprendizado urbanizado traindo sua identidade e suas origens.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) estabelece que a educação no Brasil é um dever família e do estado, inspirada nos princípios e nos ideais de solidariedade e direitos humanos e tem como finalidade o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho

Mas mesmo dentro de todos os desafios o corpo docente com um grande jogo de cintura desenvolve as práticas pedagógicas, onde operacionalizam as habilidades e competências dos discentes fazendo a conexão de atividades lúdicas, onde os mesmos despertem o prazer pela escrita e leitura por meio de atividades diferenciadas que despertem o envolvimento.

Nesta instituição oferece aos alunos uma preparação que lhes assegure dentro dos parâmetros de formação na conexão de todas as informações para que sejam cidadão crítico e participativo cumprindo e desempenhado seus direitos e deveres e melhorar o relacionamento com seus colegas, pais e comunidade e interagir com toda a sociedade que ali reside.

Elevar o índice de aprovação dos alunos diante dos padrões de avaliações composto pelo sistema de educação no Brasil e que estabelecem metas que sejam cumpridas ao longo do percurso de tempo, onde os mesmos possam conduzir uma

aprendizagem e conhecimento prévio de seu contexto e tenha conhecimento de todo seu processo de identidade cultural social e científica.

Desenvolver um trabalho idealizando a ética e conduzir um ambiente que promova e atraia diferentes impactos de contemplação ao lúdico para criar e idealizar um motivo pelo qual cause interesse pelo aprendizado da leitura e escrita, realidade que presente o fato que comprova isto é que o governo do Estado da Paraíba introduziu o Prêmio Escola de valores e Mestres da Educação, em nossa Escola foi contemplada as duas versões com Projetos que envolveu toda a comunidade escolar e a participação de toda as pessoas que aspiram história nesta comunidade, sabemos que tudo que nos rodeiam geram conhecimento oriundos de grande sabedoria acumulado durante toda a sua vida existencial do modo de convívio e muitas vezes por experiências do seu dia-a-dia.

Sabemos o quanto é difícil trabalhar com o lúdico, mas sabemos que podemos superar essa concepção nossa no momento que fazemos e vemos a diferença acontecer em sala de aula, através do resultado da aprendizagem da criança. Ou seja, quando conseguimos nos aliar o lúdico às técnicas pedagógicas e conseguimos entender que o simbólico vai dando lugar ao real e que a criança vai crescendo e aprendendo a dominar os códigos, entendemos a necessidade de mudar fazer a diferença.

Diante de tudo vemos que alfabetizar por alfabetizar não vale à pena precisamos ter um contexto, uma totalidade e fazer valer, o que lhe foi concebido. Diante disso podemos reafirmar a relação entre o “alfabetizar” e as diversas maneiras de alfabetização e uma delas é através do brincar direcionado com objetivos que possam contribuir para isso. Apesar de tantas pesquisas com vários teóricos que vem nos afirmando sobre a importância do lúdico na aprendizagem, ainda há uma severa separação entre o estudar e o brincar.

Existem diversas situações que contribuem para que isso não aconteça, não é só o lúdico em sala, mas também a própria sala de aula que ainda não está apropriada para isso, e assim a essência do lúdico fica aprisionado entre uma carteira e outra, impossibilitados de movimentos. Mas nada é impossível diante do querer nosso, basta fazer valer a sua vontade, improvisar o espaço que lhe foi destinado e colocar em prática aquilo que irá contribuir para a aprendizagem do aluno, e a amadurecimento do educador.

Para que isso de fato aconteça o professor precisa estar consciente de suas ações, e principalmente se dar conta que precisa aprender e conviver com as propostas educativas, para que possa assim facilitar a aprendizagem do aluno.

O brincar é muito importante para a criança, porque é através do brinquedo que ela se constrói, experimenta, pensa, aprende a dominar a angústia, a conhecer o seu corpo a fazer representações do mundo exterior e, mais tarde poder e saber agir sobre ele. Ao brincar, a criança demonstra toda sua criatividade. Isso permite que ela se relacione com o mundo dos adultos, estabeleça seu controle interior, sua auto-estima e desenvolva relações de confiança consigo mesma e com os outros.

O ato de brincar ou o lúdico na vida da criança, principalmente na fase da alfabetização cria mecanismos que desenvolvem suas habilidades cognitivas, para assim estar preparada para o meio que está inserida.

A metodologia está direcionada para avaliação e replanejamento de ações pedagógicas referentes ao desempenho e aprendizagem dos educandos. Possibilita o envolvimento das pessoas da comunidade para a construção do processo de aprendizagem que realiza parcerias com instituições governamentais e não governamentais do município, orientando as famílias no que se refere às exigências da legislação brasileira sobre a importância da educação de todas as crianças e adolescentes.

Para realização deste trabalho a instituição promove encontros pedagógicos alinhados aos preceitos dinâmicos e objetivos do planejamento sobre as mudanças de comportamentos e concepções que assegura a conexão de ensino e avaliação de aprendizagem qualificando e priorizando o fortalecimento das práticas interdisciplinares inclusivas e contextualizadas dentro de cada realidade.

Tem ainda o compromisso de acompanhar as mudanças atuais da educação, tendo o dever de saber tudo que aparece de novo dentro das abordagens pedagógicas visando garantir o acesso e a permanência na abrangência do sucesso de todos e de todos que necessitam dos serviços da escola.

O planejamento é uma atividade docente que tanto inclui a previsão das atividades didáticas na sua organização em deter-se aos objetivos propostos, quanto nas suas prevenções e adequação no decorrer do processo de ensino e aprendizagem, a nossa maior preocupação é de oferecer-lhes condições de provocar dentro de seu mundo todos os questionamentos de sua formação e de

busca pela informação consciente neste mundo de tantos conflitos com os novos desafios.

Planejar é uma atividade que está presente na vida do ser humano, desta forma devemos planejar conteúdos que estejam envolvidos nas três categorias como a Conceituais relacionados a informações, fatos, conceitos e imagens; procedimentais dentro das habilidades, hábitos, ações dogmáticas ao procedimento; atitudinais explora as disposições, posturas, interesses e atitudes. Enfim planejar deve-se levar em conta não somente o cumprimento do currículo, mas sim a qualidade de ensino a ser oferecido pela instituição.

Sempre que necessário todos que compõem o setor pedagógico com o gestor reúnem-se para planejar atividades educativas ou projetos, e também para avaliar o desempenho e frequência dos alunos, isso é o que chamamos de planejamento pedagógico, onde o mesmo está inserido nas diretrizes operacionais para o funcionamento das escolas da Rede Estadual de Ensino determinada pela Secretaria de Estado da Educação, Mas além desses planejamentos, os professores encontram-se semanalmente em horário departamental para executar planejamento das atividades com aplicabilidade na semana.

Todo planejamento precisa ter avaliação, onde deve ser contínua e diagnóstica, no decorrer do processo escolar, não devendo ser realizada apenas nos períodos pontuais em épocas de provas, nossa instituição ainda oferecidos estudos de recuperação contínua e de preferência paralela aos períodos letivos, é necessário rerepresentar os conteúdos por meio de metodologias diferenciadas, afim de garantir a aprendizagem dos alunos e tudo deve ser registrado em diário de classe.

Nossa Escola é beneficiada com a avaliação da Provinha Brasil que avalia e diagnóstica do desempenho dos alunos do 2º ano do Ensino Fundamental de 09 anos uma vez que as turmas que compõem a instituição são multisseriados ficando assim afastado da realização de outras avaliações oficiais do SAEB.

3.3 - PROJETO POLITICO PEDAGÓGICO DA ESCOLA MARÇAL LIMA NETO

O Projeto Político Pedagógico (PPP) é um documento que cada estabelecimento de ensino tem por principio a elaboração partindo das necessidades existenciais da instituição de ensino, onde todos assumem o seu papel

e função atribuída, quando cada um se responsabiliza na busca de oferecer uma educação de qualidade.

Sua construção baseia-se nos princípios estabelecidos pela (LDB) Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional de nº 9394\96 em seus artigos 12, 13,e 14,no regimento Interno da Escola, nas Diretrizes Operacionais para o funcionamento das escolas da Rede Estadual de Ensino e Educação e por todos os responsáveis pela educação. Neleconstam as diretrizes e finalidades da Escola para que a mesma tenha um bom resultado e funcione de forma prática e venha a satisfazer todos os que ali freqüentam.

Na construção do projeto político pedagógico da escola a participação da família é de grande importância para este feito que envolve toda a comunidade escolar e a local, onde se tornam conhecedores de todos os problemas e dificuldades existentes na escola e juntos buscar soluções para abolir ou minimizá-los . Vale salientar que o mesmo está dentro dos parâmetros de inclusão, pois sempre existirá um espaço para inserir novas sugestões e encaminhamentos que contribuam para melhoria da prática educativa.

Para compreendermos o significado de Projeto Político Pedagógico se faz necessário primeiramente, compreender que a palavra vem de origem do latim Project que significa plano, intento, desígnio ou ainda lançar para diante. Portanto, a palavra projeto traz a idéia de futuro que tem como ponto de partida o presente. É também uma ação orientada pela intencionalidade com um sentido claro de compromisso, caso da escola este compromisso é coletivo.

Segundo Godotti (2000) não se constrói um projeto sem uma direção política. Por isso todo projeto pedagógico da escola é também político. Ressaltando que ele é sempre um processo inacabado, uma etapa construída em direção a uma finalidade que permanece como horizonte da escola.

O caráter político e pedagógico do projeto é baseada nos interesses reais e coletivos da escola. É, na ação pedagógica da escola que se torna possível as práticas sociais contribuindo para a transformação do sujeito social crítico, solidário, compromissado, criativo e participativo. Para se compreender o caráter político e pedagógico do PPP é preciso compreender a função social da educação bem como da escola.

Conforme Artigo 205 da Constituição Federal (1988) assegura que a educação é um direito de todos e dever do Estado e da família que será promovida e

incentivada com a colaboração da sociedade visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho.

Esta garantia está voltada para a escola uma vez que ela promove e colabore com o desenvolvimento intelectual das pessoas e prepara-as para exercer sua plena cidadania e ainda qualifica para o trabalho, na contribuição social para a formação do ser humano, neste ambiente onde o sujeito vai se tornando um ser sociável no qual desenvolve a capacidade de adquirir e construir conhecimentos através da aprendizagem, e no PPP que consta metodologias dinâmicas e criativas as quais visam a melhoria na qualidade do ensino, priorizando os ensinamentos para o educando.

Para Veiga (2001) define como Projeto Político um instrumento de trabalho que mostra o que vai ser feito, quando, de que maneira, por quem, para chegar a que resultados. E é este fazer que a torna democrática visto que ele é construído e vivenciado por toda a comunidade escolar, bem como com a participação da família. Dentro do âmbito de integração este trabalho se torna mais valorizado e respeitado por todos, proporcionando uma maior credibilidade maior para todos.

O Projeto Político Pedagógico, (PPP) é um instrumento dinâmico e a sua construção não ocorre apenas por exigência dos órgãos educacionais, mas porque, todos que estão inseridos na escola têm a preocupação com os educandos e objetivam uma melhor qualidade na educação. Para isto deve considerar alguns critérios como os problemas que prejudicam o desempenho escolar dos alunos, estabelecimento de um currículo voltado para o contexto social e cultural dos que ali convivem, assim como destacando à educação do campo, meio no qual a escola está inserida e definição de ações e metas de trabalho.

Partindo desses pressupostos é que a Escola está elaborando este Projeto voltado para o pensamento de que é por meio da educação que se pode mudar a trajetória de grande analfabetismo no Brasil e ajudar na construção de uma sociedade mais justa e igualitária desempenhando melhor sua participação democrática, pois a mesma não é somente geradora de aprendizagem de conceitos, é também fonte de discernimento de saberes próprios de suas peculiaridades formais de suas vidas.

Incutir neste contexto especificidades no sentido de construir os valores e princípios éticos e morais e espirituais é algo que está sendo desafiador, pois são

assuntos que envolve muita polêmica, uma que não sejam do interesse de todos, mas como o ser humano precisa ser ousado e ficar-se com muita audácia nestas adversidades muitas vezes promovem discussões e produzem aprendizado que levam pra toda as suas vidas.

O PPP está em constante avaliação, podendo ser aperfeiçoado e reajustado sempre que necessário, uma vez que o mesmo possa ser flexível e sujeitado a mudanças, porém estas ações serão devido as conformidades de cada situação havendo necessidade pode-se haver uma reorganização no contexto do Projeto Político Pedagógico de cada escola.

A gestão de certa forma tem buscado fazer um trabalho organizado no entorno de suas incumbências, valorizando a participação de todos os membros da comunidade escolar e todos os demais interessados, todavia isto só é possível graças a gestão onde se estabelece a democracia no funcionamento dos aspectos políticos administrativo pedagógicos e culturais viabilizando a aquisição de conhecimentos e saberes, almejando ideais e sonhos de aprender, de criar, de dialogar, de construir, de transformar e de ensinar onde o maior objetivo da gestão é o de exercer a democracia.

A escolha do dirigente desta instituição foi por forma de eleição e o mesmo foi apossado em ano de (2013) e o mesmo tomou posse no mês de novembro do mesmo ano desta forma podemos dizer que a Escola de Ensino Fundamental Marçal Lima Neto é uma instituição legitimamente democrática, seguido as Diretrizes Operacionais e pela LDB e o ECA e do conselho escolar, do regimento interno, do PDDE(Programa Dinheiro Direto na Escola) e PENAE (Programa Nacional de Alimentação Escolar e ODE(orçamento Democrático Escolar e está sobre as conformidades das leis federal e estaduais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados tiveram grande relevância dentro da comunidade escolar, sendo a educação dos discentes os fatores primordiais para a obtenção das respostas desta pesquisa bibliográfica quando os mesmos transmitem a necessidade de trabalhar com algo novo que promova descobertas incríveis dentro de seu contexto social educacional.

Este trabalho vem de certa forma contribuir para o desenvolvimento da aprendizagem e constituirá uma integração com os fatores que a promove e dentre as perspectivas lúdicas percebe-se que é algo transcendental no mundo imaginário dos alunos onde acontece no real e no abstrato de suas vivências e também irá contribuir na relação de grandes melhorias de suas práticas de leitura e escrita.

Fazer o uso de algo novo é muito importante para os docentes, pois são mecanismos que promove o desenvolvimento de suas capacidades e dos alunos onde estas possibilidades são geradoras promocionais do intelecto moral e psicológico e que de certa forma necessita de muito cuidado pois o novo é algo que causa resistência e este fornece alguns dilemas mas que não foi uma realidade da nossa convencia e trabalhado de diferentes conseguimos bons resultados.

Para comprovar estes é que nossa escola participou do concurso de Escola de Valores e Mestres da Educação oferecido pelo Governo do Estado da Paraíba e ganhou as duas categorias e sabemos que de alguma forma são reflexos de um bom trabalho desempenhado pelos profissionais desta instituição de ensino e nosso maior reflexo são os nossos alunos que de certa forma necessitam de um atendimento especializado e de olhares mais contundentes no âmbito educacional.

As atividades lúdicas como as cantigas de roda o futebol os jogos oferecidos pelo FNDE (Fundação Nacional de Desenvolvimento da Educação), as competições na sala de aula exercem um papel importante na aprendizagem das crianças, onde os professores atestam que é possível reunir dentro da mesma situação, o lúdico e o educar. É necessário que as escolas sensibilizem no sentido de desmistificar o papel do lúdico, que não é apenas um passatempo, mas sim uma ferramenta de grande valia na aprendizagemem geral, inclusive de conteúdos, pois propõe problemas, cria situações, assume condições nainteração, responsável pelo desenvolvimento cognitivo, psicomotor e afetivo da criança.

A importância do lúdico está nas possibilidades de aproximar a criança do conhecimento científico, levando-a a vivenciar, situações de solução de problemas. Assim, ela é colocada diante de atividades que lhe possibilitará conhecer a utilização de conhecimentos prévios para a construção de outros mais elaborados no futuro. A criança colocada diante de situações lúdicas apreende a estrutura dos conteúdos culturais e sociais. É educativo e tem como característica seu uso de modo intencional, sendo assim requer um plano de ação que permita a aprendizagem de conceitos de uma maneira geral.

Nesta perspectiva, assume a finalidade de desenvolver habilidades, possibilitando ao aluno a oportunidade de estabelecer planos de ação para atingir objetivos, avaliar e obter resultados. O lúdico é ferramenta importante nas dificuldades de aprendizagem, pois a criança pode ser trabalhada na individualidade ou em grupos e ela mesma poderá sanar suas dúvidas e corrigir o que é de real dificuldade.

Assim, ela passará a se conhecer melhor, criará estratégias para um melhor aprendizado, que será prazeroso e significativo. Tão importante em todas as fases da vida humana, possibilitando, assim a interação da criança com o mundo externo, formando conceitos, idéias, relações lógicas, socializando, absorvendo o indivíduo de acordo como seu ritmo e potencial. As práticas realizadas possibilitaram a articulação dos jogos e brincadeiras, com as áreas de conhecimento da Arte, Matemática e Língua Portuguesa de forma interdisciplinar, permitindo verificar o quanto é importante trabalhar a unidade entre teoria e prática, bem como é preciso planejar atividades voltadas para a realidade dos alunos, para conseguir atingir os objetivos estabelecidos no processo de ensino e aprendizagem.

As dificuldades encontradas durante o desenvolvimento das atividades, sem dúvidas são muitas, principalmente pelo fato das crianças não estarem habituadas a uma prática que permitisse sua participação com suas opiniões e com oportunidades de expressão. Assim, as crianças possam desenvolver práticas, antes não vivenciadas, em uma rotina que propicie autonomia e interação entre elas. Faz-se necessário ressaltar que os processos de desenvolvimento e de aprendizagem envolvidos no jogar e no brincar contribuem de forma significativa nos processos de apropriação do conhecimento, uma vez que, quando as crianças passam à praticar atividades lúdicas, são submetidas a respeitarem regras, aprenderem a dominar seu próprio comportamento, desenvolver o pensamento abstrato, a percepção visual, o autocontrole, a observação e a memorização.

Sendo assim, pode-se constatar que os jogos e brincadeiras são utilizados como importantes instrumentos pedagógicos para o desenvolvimento dos alunos nas habilidades físicas, cognitivas, afetivas e sociais. Assim, entende-se a grande responsabilidade que o professor deve ter com a educação de seus discentes, uma vez que, o verdadeiro papel do educador é o de fazer com que os alunos, por meio de mediações, se apropriem do conhecimento científico, sistematizado, contribuindo assim para uma educação transformadora.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BORBA, Ângela Mayer, **O brincar como modo de ser e estar no mundo**. Ministério da Educação, 2011.

BRANDÃO, Ana Caroline Perrusi Alves. (Orgs). **Jogos de alfabetização**. Brasília /Recife: Ministério da Educação, 2009.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB**. Lei n. 9394,20 de dezembro de 1996. Brasília: MEC/SEF, 1996.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. BRASIL. **Projeto Político Pedagógico**. Campo Mourão - PR, 2007.

BRÊTAS, Ângela. **Recreação e a Psicologia Sóciohistórica: novas bases, novos caminhos**. In: Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte, 10, 1997, Goiânia. Anais... Goiânia: Gráfica e Editora Potência, 1997. p. 1050-1056.

COELHO, M. T. **Problemas de aprendizagem**. 12. ed. São Paulo: Ática, 2002.

COLL, C. et. al. **Desenvolvimento psicológico e educação: Necessidades especiais em aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

ECA, **Estatuto da Criança e do Adolescente**, 1990

FONSECA, V.da. **Psicomotricidade multidisciplinares**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

GADOTTI, **Projeto Político Pedagógico: dimensões conceituais**. Texto I – Unidade II – Escola de Gestores da Educação Básica 2000.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 1999. Indústria e Comércio, 1952.

LDB, **Lei de Diretrizes e Bases da Educação**, 1996

LUCKESI, Cipriano. **Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade**. INRevista Nº 1, Salvador UFBA/FACE, 2000.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da Animação**. Campinas: Papirus, 1990.

MARINHO, Inezil P.; ET AL. Manual de Recreação: Orientação dos lazeres do trabalhador. Rio de Janeiro: Ministério do Trabalho, MORAIS, A. M. P. **Distúrbios da aprendizagem: uma abordagem psicopedagógica**. São Paulo: Edicon, 1952.

NÓVOA, A. Para uma análise das instituições escolares. NÓVOA, A.(org). **As organizações escolares em análise**. Lisboa, Dom Quixote/inst. Inovação educacional, 1995.

OLIVEIRA, P.S. de . **Brinquedos artesanais e expressividade cultural**. São Paulo, SESC, 2001

PIAGET. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.

Referencial curricular nacional para a educação infantil. - Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 1, 2 e 3.

RIZZI, L. & HAYDT, C. R.; **Atividades lúdicas na Educação da Criança**; São Paulo: ed. Ática; 7ª edição, 1998.

RODRIGUES, M. F. S. Oficina criativa: Uma abordagem psicodinâmica com crianças e adolescentes. **Texto e contexto**, Florianópolis, v.8, p. 373 - 376, maio/ago. 1999.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca – o lúdico em diferentes contextos**; São Paulo: ed. Vozes; 4a edição, 1999.

SOARES, Magda. **Letramento e alfabetização: as muitas facetas**. Revista Brasileira de Educação. Jan/ Fev/ Mar/ Abr, nº 25, 2003.

SOLÉ, Isabel. **Estratégias de leitura**. 6 ed. Porto Alegre: Artmed, 1998.

TEIXEIRA, Carlos E. J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: ed. Loyola, 1995.

VILLARDI, Raquel. **Ensinando a gostar de ler e formando leitores para a vida inteira**/ Rio de Janeiro: Qualitymark/Dunya Ed., 1999.

VEIGA, Ilma Passos Alencastro Cortez. **Projeto Político Pedagógico: Uma construção possível**

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

_____. Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar. In: LÚRIA, LEONTIEV, VYGOTSKY et al. **Psicologia e Pedagogia**. Lisboa: Estampa, 1991, p 72-93.

WWW. Wikipédia. Com.br, 2013

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio d Janeiro: Imago, 1995.