



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

JOCIDEIA DE BARROS GOMES

**A VIDA COM BRINQUEDOS E O BRINQUEDO DA VIDA:
O lúdico no processo ensino e aprendizagem**

**JOÃO PESSOA
2015**

JOCIDEIA DE BARROS GOMES

**A VIDA COM BRINQUEDOS E O BRINQUEDO DA VIDA:
O lúdico no processo ensino e aprendizagem**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) submetido à Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), em parceria com o PARFOR, como parte dos requisitos necessários para a obtenção do título de Pedagoga.

Orientadora: Profa. Dra. Rita de Cassia Siriano Mascarenhas.

JOÃO PESSOA

2015

G633v Gomes, Jocideia de Barros

A vida com brinquedos e os brinquedos da vida [manuscrito] :
o lúdico no processo ensino e aprendizagem / Jocideia de Barros
Gomes. - 2015.

34 p.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em PRIMEIRA
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA DO PARFOR EAD) -
Universidade Estadual da Paraíba, Pró-Reitoria de Ensino Médio,
Técnico e Educação à Distância, 2015.

"Orientação: Profa. Dra. Rita de Cassia Siriano Mascarenhas,
PROEAD".

1. Educação. 2. Aprendizagem. 3. Brinquedos. I. Título.

21. ed. CDD 370.1

JOCIDEIA DE BARROS GOMES

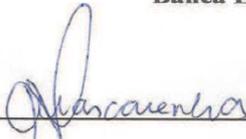
**A VIDA COM BRINQUEDOS E O BRINQUEDO DA VIDA: O
Lúdico no Processo Ensino e Aprendizagem.**

Trabalho de Curso submetido à
Universidade Estadual o PARFOR
de João Pessoa como parte dos
requisitos necessários para a
obtenção da conclusão Sob a
orientação Prof^ª. Dr^ª Rita de
Cássia Siriano Mascarenhas.

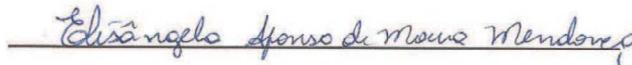
Data da avaliação 31/07/2015

Nota 10,0

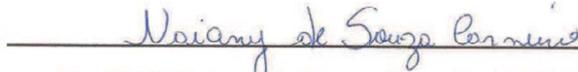
Banca Examinadora



Dr^ª Rita de Cássia Siriano Mascarenhas(Orientadora)



Prof^ª Dr^ª Elizângela Afonso de Moura Mendonça(UEPB)



Prof^ª M^ª. Naiany de Souza Carneiro(UEPB)

AGRADECIMENTOS

Várias são as pessoas que direta ou indiretamente contribuíram para a realização deste trabalho.

- Agradeço inicialmente a Deus, por estar sempre presente nos momentos mais difíceis, transmitindo coragem para enfrentar cada obstáculo que apareceu no decorrer deste trabalho.
- Aos meus pais e filho, enfim, à minha família, por ser a base de tudo que sou e pelo incentivo e apoio que me deram nos momentos difíceis desse trajeto da vida.
- À minha orientadora Profa. Dra. Rita de Cassia Siriano Mascarenhas, por ter me transmitido um pouco do seu conhecimento em cada encontro que tínhamos.
- Aos professores do curso de Pedagogia, que durante todo o trajeto compartilharam o conhecimento e incentivaram com a integração entre os professores e as disciplinas aplicadas em sala.
- À Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), por nos tornar profissionais capazes de enfrentar os desafios educacionais que aparecem nas nossas vidas.
- À diretora, professores, pais e alunos da Escola Estadual de Ensino Fundamental Professor José Vaz, por todas as informações cedidas para que este trabalho pudesse ser realizado.
- Meu muito obrigada a todos.

"Ai de nós, educadores, se deixarmos de sonhar sonhos possíveis. Os profetas são aqueles ou aquelas que se molham de tal forma nas águas da cultura e da sua história, da cultura e da história de seu povo, que conhecem o seu aqui e o seu agora e, por isso, podem prever o amanhã que eles, mais do adivinham, realizam."

(Paulo Freire)

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) tem como tema: *A VIDA COM BRINQUEDOS E O BRINQUEDO DA VIDA: O lúdico no processo ensino e aprendizagem*, que é baseado em um projeto profissional anterior titulado “*BRINQUEDOS ENCANTADOS*” que foi realizado para a premiação Mestre da Educação na Escola Estadual de Ensino Fundamental Professor José Vaz, localizada na cidade de Santa Rita-PB. Esse projeto visava estar em consonância com as atividades dentro e fora da sala de aula. Em meio a tanta tecnologia, este trabalho buscou construir e reconstruir o conceito do “brincar” através do aproveitamento de sucatas. Portanto, foi através dessas experiências vivenciada na realidade escolar, que nasceu este trabalho com o objetivo de trabalhar a sensibilidade, a concentração e a consciência do alunado da referida escola, possibilitando desmistificar que só o novo, o industrial e o tecnológico é o que é perfeito e que serve para brincar. Neste sentido, mostramos que muitas vezes o inútil, o descartável e o velho tornou-se reutilizável, prazeroso e educativo, ou seja, o que antes era jogado fora passou a ser compreendido como bom e útil e acima de tudo multifuncional no processo de ensino e aprendizagem. Compreendemos que as unidades escolares necessitam de uma interação social e cultural para além dos livros didáticos e paradidáticos, pois o ensino mecanizado com horários rígidos, atividades padronizadas e pouca escolha das crianças, não ajudam no processo de crescimento socioeducativo do discente. Desta forma, perante essas condições, concluímos que este projeto seria uma ferramenta pedagógica importante, sobretudo no processo de ensino e aprendizagem, pois, melhorando o rendimento e crescimento escolar ocorre o aprimoramento individual e coletivo dos futuros cidadãos, bem como a promoção do desenvolvimento físico, psíquico e social, favorecendo a construção da autonomia, da criatividade, da responsabilidade, da formação de conceito rumo à cidadania.

Palavras-chave: Alunos. Brinquedos. Educação.

ABSTRACT

My completion of course work (TCC) that the theme: LIFE WITH TOYS AND TOY OF LIFE: The LUDICO IN TEACHING AND LEARNING PROCESS, based on my project entitled "delighted TOYS" I made for the award of Master education for the State Elementary School Professor José Vaz, located in the town of Santa Rita-PB. Where this project was intended to be in line with the activities in and out of classrooms actually in the midst of so much technology, had the audacity to build and rebuild the concept of playing through the use of scraps. And it was through my experiences lived inside my school reality, which aimed worked sensitivity, concentration and awareness of the said school students. Demystifying that only the new, industrial and technology is what is good and that is to play, we show that often useless or disposable, has become reusable, enjoyable and educational, that is multifunctional. Because I understand that is institution needs a social and cultural interaction beyond books and textbooks, times are hard, standardized activities and little choice of children in this way before these conditions, concludes that this project would be an important educational tool contributing to the improvement and learning, particularly by improving it in income and educational growth of future citizens as well as the promotion of physical, mental and social development; Favoring the construction of autonomy, creativity, responsibility, training concept will toward citizenship.

Password: Toys. Students. Education.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	09
2	METODOLOGIA	12
2.1	Como aprendemos e ensinamos	12
3	O LUDICO NA EDUCAÇÃO DO ENSINO-APRENDIZAGEM	15
3.1	A motivação do brincar de forma dirigida e livre	17
4	ATIVIDADE DE DOCÊNCIA	19
4.1	O lugar do lúdico no desenvolvimento cognitivo da criança	20
5	PLANO DE AÇÃO EDUCATIVA	22
5.1	Projeto “Brinquedos Encantados”	22
5.2	Justificativa	22
5.3	Objetivo geral	22
5.4	Objetivos específicos	23
6	PROBLEMATIZAÇÃO DO OBJETO DE PESQUISA	24
7	CAMPO EMPÍRICO	27
7.1	Identificação da escola	27
7.2	Levantamento dos problemas	28
8	RECURSOS	29
9	MONITORAMENTO/AVALIAÇÃO	30
10	CONSIDERAÇÕES FINAIS	31
	REFERÊNCIAS	32
	APÊNDICE A	34

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho de conclusão de curso intitulado: *A VIDA COM BRINQUEDOS E O BRINQUEDO DA VIDA: O lúdico no processo ensino e aprendizagem*, é baseado no projeto Mestre da Educação intitulado “Brinquedos Encantados”, em que buscou incentivar as características peculiares dos alunos através do meio social. Neste sentido, existe uma interação e consonância entre os dois projetos na construção deste TCC.

Através da união destes projetos buscamos incessantemente mostrar ao alunado a importância de valorizar os instrumentos ou objetos considerados velhos e descartáveis. Compreendemos que através dos brinquedos as crianças constroem o seu próprio mundo. A pulverização das fronteiras dos saberes no início do século XX possibilitou compreender o campo da educação no tempo presente, como uma malha tecida por fios de discursos e subjetividades provenientes de diferentes áreas do conhecimento, permitindo assim trabalhos que antes seriam considerados como “inadequados” ou “antididáticos”. Neste trabalho específico buscamos desenvolver a relação entre a construção/criação de brinquedos e o processo de construção do saber (a educação escolarizada).

A cultura do aluno vem sendo frequentemente negada dentro das escolas, nos currículos, nos conteúdos, possibilitando alunos frustrados no ambiente escolar e é este aspecto o que nos toca nas salas de aula. Entendemos que esta situação de negação e rejeição do educando agrava a crise da escola e reafirma a cultura do desinteresse. Nesse sentido, compreendemos que através do uso dos brinquedos que consideramos como ‘conteúdos’ culturais em sala de aula, podemos estimular debates e discussões nas aulas, e ao mesmo tempo contribuir para a desconstrução da ideia que o processo educacional de modo geral é uma matéria morta e que exige apenas um exercício de fixação. Assim, percebemos o brinquedo como agente possibilitador de um ensino que incentiva e promove o interesse do aluno para a aprendizagem de um conhecimento consciente e construtivo tanto no âmbito escolar, como também social e civil.

Perseguindo estes objetivos fizemos uma sondagem sobre os brinquedos desejados no dia a dia dos alunos investigados. Nessa perspectiva de interação e aprendizagem, utilizamos a brincadeira como eixo norteador na elaboração dos conteúdos de ensino; portanto, este trabalho é uma construção constante entre a teoria e a prática escolar. Buscamos motivar o aluno para o estudo de acordo com os componentes curriculares, e ao mesmo tempo operacionalizar experiências de ensino que acionem os seus interesses e que atendam a uma cultura humanista, considerando o universo em que seus alunos estão inseridos, passando para

eles através de imagens, sons, movimento, enfim, mediando através da cultura de massa, intercruzando e assim construindo a sua própria cultura.

Neste sentido, compreendemos que nas fases iniciais os brinquedos são as ferramentas que contribuem para esta construção e interação social entre a prática escolar e a interação com o universo social do aluno. Pois, é através dessas atividades que as crianças começam a desenvolver sua criatividade e sua habilidade para mudar o futuro. Quando as crianças têm a oportunidade de brincar e construir seus brinquedos, individualmente ou em grupo, estas vivem experiências que enriquecem sua sociabilidade e sua capacidade de se tornarem seres humanos mais criativos.

Pensando nisso fizemos este projeto e adotamos o livro: *Barangandão Arco-Iris*¹. A iniciativa visa gerar nas crianças a responsabilidade e a consciência ambiental desde os anos iniciais para que as mesmas já cresçam com o pensamento de problematizar as experiências e principalmente questionar aquilo que já vem pronto para cada pessoa. Através do livro supracitado buscamos formar sujeitos críticos/reflexivos quanto aos conteúdos educacionais, mas também quanto à vida e à forma como lidamos com os objetos que cercam nosso cotidiano.

Consumimos um grande número de produtos que vêm em embalagens descartáveis, e a maior parte desses produtos com pouco tempo são inutilizados e jogados fora. Costuma-se chamar de sucata esse material descartável, cujo destino é o lixo. Na realidade, sucata é a matéria-prima que pode e deve ser reaproveitada com criatividade na construção de brinquedos, jogos, materiais pedagógicos e objetos de arte.

Acreditamos que através da interferência da criança na transformação dos objetos para a construção de seu próprio brinquedo, ela realizará um trabalho criativo, resultando em satisfação, ou seja, um artefato produzido por ela mesma ganhará um valor afetivo diferenciado. Neste sentido, compreendemos que a criança brincará com outros “olhos” com aquilo que puder construir.

A escola tem o papel fundamental na vida do indivíduo: sua formação para a cidadania. Dessa forma, almeja-se uma reflexão orientada sobre o lixo, a sucata e o seu reaproveitamento, contribuindo para revisão de valores e adoção de práticas mais cidadãs, através da produção de brinquedos com materiais alternativos. Não existe uma só forma de aprender e uma só de forma de ensinar e avaliar. Organizar atividades em grupos e promover ações individuais respeitando as diferenças e as dificuldades de aprendizagem de cada um,

¹ Escrito por Adelsim, da Ed. Brinqui-Book.

lembrando que cada qual tem seu tempo e capacidade de compreensão, e perceber que o melhor caminho será sempre o caminho da educação.

Nossa proposta estava inserida dentro de uma problemática maior marcada pelas discussões pós-críticas que contestam as narrativas hegemônicas. Estas questões nos levam a pensar no que a educação lúdica-conhecimento pode contribuir para a formação de cidadãos e cidadãs críticos na contemporaneidade.

Desta forma o objetivo central foi o de apontar caminhos para o ensino da educação lúdica inspirados nos brinquedos como eixo norteador da pesquisa. Tentamos analisar as possíveis relações entre artefatos lúdicos e o ensino de educação de forma lúdica e ao mesmo tempo criar espaços para discutir as diferentes apropriações elaboradas pelos alunos sobre seu universo infantil e de forma mais ampla seu universo cultural; minha pesquisa sinalizou para caminhos, que na própria sala de aula permitem entender a cultura social e familiar dos alunos e torná-los mais críticos para o diálogo e com os brinquedos que os interpelam, apontar caminhos metodológicos que permitam ampliar a cultura do aluno. E, por último, nossa investigação possibilitou a construção de banco de dados sobre um grupo de crianças, notadamente acerca de suas sensibilidade enquanto sua vida lúdica.

2 METODOLOGIA

Considerando a importância do brincar na vida da criança, os brinquedos e a aprendizagem são nosso foco de criação, as atividades lúdicas são importantes no fortalecimento entre a criança e o ensino. Dentro do limite da escola, tentamos interferir de maneira positiva na aprendizagem com uma nova visão de trabalho com a criança na escola.

Por meio da atividade lúdica visamos diminuir as causas da desmotivação das crianças na aprendizagem. O projeto "Brinquedos Encantados" inicia as atividades lúdicas com: músicas, desenho, pintura, leitura de história, jogos e brinquedos diversificados. Esses recursos são importantes para as crianças, a brincadeira tende a estar associada às formas como as crianças se relacionam. Através da brincadeira, as crianças entendem e têm a oportunidade de lidar com conflitos emocionais que possam estar interferindo no seu relacionamento com o próximo.

2.1 Como aprendemos e ensinamos

Este texto é fruto de pesquisa do papel do professor na promoção da aprendizagem onde tive a oportunidade de observar com outros colegas de trabalho sua forma de trabalhar. É importante ressaltar para uma melhor compreensão do processo ensino e aprendizagem, pois, a evolução da humanidade depende diretamente da evolução de como vemos e compreendemos o mundo e essa visão é essencialmente determinada pela maneira pela qual aprendemos a aprender esse mundo. A aceleração das mudanças e das inovações trouxe um problema de natureza essencialmente educacional: o modelo de aprendizagem comportamental não é mais suficiente para aprender o mundo, da forma como ele vem se apresentando por uma razão simples: o conceito de aprendizagem teve que se tornar mais dinâmico e aprender passou a ser exigência instrumental. A sobrevivência no mundo atual e no mundo que se anuncia dependerá da habilidade de saber aprender e “desaprender” com certa desenvoltura, o que torna essa mudança de paradigma o maior desafio dos professores.

Torna-se difícil para o educador com esses novos conceitos dar aula, pois, a cada momento surge um novo conceito, um novo desafio, para dar aula: promover novas formas de desafiar os alunos, perseguir uma aprendizagem mais profunda, parar de dar instruções ou respostas! Melhor seria elevarmos a autoestima do professor e dos alunos e demais que fazem parte desse processo!

Assim, de um modo geral o modelo de aprendizagem que embasa as necessidades de nosso tempo não é mais o modelo tradicional que acredita que o aluno deve receber informações prontas e ter como única tarefa repeti-las na íntegra. A promoção da aprendizagem significativa se fundamenta num modelo dinâmico, no qual o aluno é levado em conta, com todos os seus saberes e interconexões mentais. Desenvolver a autonomia na sala de aula está ligado à possibilidade de os alunos tomarem decisões, responsabilizando-se por suas tarefas e conhecendo os critérios através dos quais serão avaliados. Que conceito usaria se damos tudo pronto em nossas aulas? “Dar aula cansa, frustra e adocece”. Parando para pensar e analisar, é verdade. Ensinar a pescar ao invés de entregar o peixe pronto. Fazer do caminho, e não da chegada, a razão da jornada. Aprender com os erros. Todas essas novas posturas diante do mundo são também o ponto de partida da promoção de uma aprendizagem significativa. A função instrumentalizada da Educação nunca foi tão ratificada quanto nos tempos atuais. Nunca estivemos tão distantes da necessidade de criar, construir, mudar e redimensionar quanto nos encontramos na era atual.

Mostrar as características da Educação do nosso tempo, que correspondem com a formação do cidadão para protagonizar o seu tempo: autonomia, seletividade, planejamento, interação social, coletividade, flexibilidade e criatividade. Há evidências de que estas são as condições básicas para se atingir o sucesso nesse novo século. A verdadeira aprendizagem se dá quando o aluno (re)constrói o conhecimento e forma conceitos sólidos sobre o mundo, o que vai possibilitá-lo de agir e reagir diante da realidade. A aprendizagem se dá através do que entendemos serem os passos da (re)construção do conhecimento que são: sentir, perceber, compreender, definir, argumentar, discutir e transformar. Toda essa compreensão básica é necessária para que o aluno construa um sentido real e concreto com relação ao conteúdo. Falar que toda aprendizagem parte de um significado contextual e emocional, pois, o educando para contextualizar precisa ser levado a perceber as características específicas do que está sendo estudado, é quando se dá a construção do conceito; o que garante a possibilidade de utilização do conhecimento em diversos contextos, significa esclarecer o conceito.

O aluno deve definir com suas palavras, de forma que o conceito lhe seja claro. Após definir, o aluno precisa relacionar logicamente vários conceitos e isso ocorre através do texto falado, escrito, verbal e não verbal; nesse passo, o aluno deve formular uma cadeia de raciocínios através da argumentação e da (re)construção do conhecimento e transformação. Por fim, a aprendizagem significativa é a intervenção na realidade. Sem esse propósito, qualquer aprendizagem se torna superficial, sem bases sólidas.

Mostra que o professor só deve iniciar as atividades de percepção quando o sentido já tiver sido construído. As muitas instruções correspondem a adotar uma postura não necessária em uma aprendizagem significativa, incentivar as decisões coerentes e questionar as decisões descabidas sem proteção exagerada, mas sim cuidadosa. Devemos sempre buscar a autonomia na sala de aula. As instruções em várias ocasiões são extremamente necessárias; por isso, devemos dosar cuidadosamente sempre correlacionando as formas de instruções para que não haja excesso ou muito menos falte (nem tanto, nem tão pouco). A aprendizagem nos ensina que compreender é construir um conceito sobre algo, a partir da reunião das características e fatos percebidos. O professor deve facilitar a desenvoltura através de atividades que levem o aluno a manter e explorar seus conhecimentos com o objetivo de reforçar e valorizar e fazê-lo sentir-se parte do processo de aprendizagem e desta forma o alunado se sente importante em sua magnitude. São desafios a alcançar que fazem o aluno, diante das dificuldades compartilhando seus conhecimentos, sentir-se parte ativa desse processo de aprendizagem. É importante que o professor dê espaço, respeite a linguagem do aluno, expresse o conceito da maneira que entendeu, para que essa definição seja livremente elaborada.

É cada vez mais frequente falar da interação entre os alunos no processo de aprendizagem das intervenções objetivas, favorecer ao aluno a compreensão, possibilitando a construção de melhores hipóteses. As atividades são elaboradas e organizadas de acordo com os interesses e as necessidades dos alunos. Observar alguns aspectos significativos, como, por exemplo, compreender que enfrentar problemas implica em desenvolver outros interesses na sala de aula. Isso exige considerar as diferenças entre os alunos como um recurso para o enriquecimento das atividades de aprendizagem. Estimular e ampliar ideias através da troca do conhecimento mútuo deve se concretizar em sala de aula, para que os alunos troquem ideias e opiniões. Ouvir opinião do colega e ser ouvido e refletir sobre o que foi dito é fundamental no caminho da socialização.

3 O LUDICO NA EDUCAÇÃO DO ENSINO-APRENDIZAGEM

Os jogos e brinquedos sempre estiveram presentes no ser humano desde a antiguidade, mas nos dias de hoje a visão sobre o lúdico é diferente. Implica-se o seu uso em diferentes estratégias em torno da prática no cotidiano. “A ludicidade pode ser usada para deixar este aluno ‘em estado de alerta’, pronto para receber informações, e o professor deve dispor da convicção de que isso é possível” (ALMEIDA, 2000, p. 54). Um professor que não acredite na ludicidade como método de trabalho pode se perder no discurso, dificultando o acesso ao conhecimento ao invés de facilitá-lo. Ao mestre não cabe apenas despertar o aprendente através de brincadeiras, mas ajudá-lo a construir efetivamente seus conhecimentos. O professor deve usar a ludicidade como importante fator de mediação e integração do aluno com a realidade; o aluno não aprende somente na escola. Se o conteúdo não for assimilado, pelo menos em parte, e não for ligado a nenhuma estrutura cognitiva, cairá no esquecimento, não terá nenhum aproveitamento. Brincando, a criança vai construindo os alicerces da compreensão e utilização de sistemas simbólicos como a escrita, assim como da capacidade e habilidade em perceber, criar, manter e desenvolver laços de afeto e confiança no outro. “Assim aos poucos vai coordenando, agilizando e dotando seus gestos de intenção e precisão progressivas, vai aprendendo a interagir com os outros, crescendo em autonomia e sociabilidade” (VYGOTSKY *apud* OLIVEIRA, 2002, p. 125).

O professor deve provocar o aluno a pensar, criar situações para interação, solicitar que ele acompanhe a construção do conhecimento com uma aula lúdica, porém o mais próxima possível da sua realidade, porque assim ficará mais fácil para este estudante identificar, investigar e resolver o problema. Pode parecer contraditório, mas é através do lúdico (brincar) e da realidade (razão) que o professor pode construir situações de problematização que serão desencadeadoras de conhecimentos. Ele não pode elaborar respostas para o aluno, mas deve colaborar para que isto aconteça dentro do sujeito aprendente, criando um ambiente interativo, de respeito mútuo e confiança, onde toda dúvida é importante e nenhuma pergunta é idiota.

Podemos observar que a grande maioria das instituições de educação ainda não perceberam que é por meio da brincadeira que a criança expõe as potencialidades dos participantes, afeta as emoções e põe à prova as aptidões testando limites. Brincado, jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis para o seu desenvolvimento pessoal, social e cultural, tais como atenção, afetividade, o hábito de

permanecer concentrado e outras atividades psicomotoras, tornando-a cooperativa e colaboradora da coletividade.

Para a criança, as brincadeiras proporcionam um estado de prazer, o que leva à descontração e, conseqüentemente, ao surgimento de novas ideias criativas que facilitam a aprendizagem de novos conteúdos e interações conscientes e inconscientes, favorecendo a confiança em si e no grupo em que está inserido (OLIVEIRA, 2002, p. 132).

Diante disto, a escola precisa se dar conta que através do lúdico as crianças têm chances de crescer e se adaptar ao mundo coletivo. O lúdico deve ser considerado como parte integrante da vida do homem não só no aspecto de divertimento ou como forma de descarregar tensões, mas também como uma forma de penetrar no âmbito da realidade, inclusive na realidade social.

O lúdico na sala de aula pode promover o aprendizado e motivar o aluno. Com as atividades lúdicas, espera-se que a criança desenvolva a coordenação motora, a atenção, o movimento ritmado, conhecimento quanto à posição do corpo, direção, lateralidade, entre outros; participe do desenvolvimento em seus aspectos biopsicológicos e sociais; desenvolva livremente a expressão corporal que favorece a criatividade; adquira hábitos de práticas recreativas para serem empregados adequadamente nas horas de lazer; adquira hábitos de boa atividade corporal; seja estimulada em suas funções orgânicas, visando ao equilíbrio da saúde dinâmica e desenvolva o espírito de iniciativa, tornando-se capaz de desenvolver eficazmente situações imprevistas.

O sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantindo se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante (ALMEIDA, 2000, p. 63).

Por meio de uma brincadeira de criança, pode-se compreender como ela vê e constrói o mundo, como ela gostaria que ele fosse, quais as suas preocupações e que problemas a estão assediando. Pela brincadeira, ela expressa o que tem dificuldade de traduzir em palavras. Nenhuma criança brinca espontaneamente só para passar o tempo, embora ela e os adultos que a observam possam pensar assim. Mesmo quando participa de uma brincadeira, em parte para preencher momentos vagos, sua escolha é motivada por processos internos, desejos, problemas, ansiedades. O que se passa na mente da criança determina suas atividades lúdicas; brincar é sua linguagem secreta, que devemos respeitar mesmo que não a entendamos.

No brincar a criança está sempre acima de sua idade média, acima de seu comportamento diário. Assim, na brincadeira de faz-de-conta, as crianças manifestam certas habilidades que não seriam esperadas para sua idade. Nesse sentido, a aprendizagem cria a zona de desenvolvimento proximal, ou seja, a aprendizagem desperta vários processos internos de desenvolvimento. Deste ponto de vista, aprendizagem não é desenvolvimento; entretanto o aprendizado adequadamente organizado resulta em desenvolvimento mental e põe em movimento vários processos de desenvolvimento que, de outra forma, seriam impossíveis de acontecer (VYGOTSKY *apud* OLIVEIRA, 2002, p. 132).

O jogo permite a expressão lúdica criativa, podendo abrir novas perspectivas de uso dos códigos simbólicos. Mas, para que estas ideias se consolidem, é importantíssimo compreender os diferentes estágios de desenvolvimento mental infantil e adequar os brinquedos às potencialidades das crianças e, sobretudo, buscar diversificá-los com o objetivo de explorar novas inteligências e áreas ainda não desenvolvidas. No processo da educação o papel do professor é de suma importância, pois é ele quem cria os espaços, disponibiliza materiais, participa das brincadeiras, ou seja, faz a mediação da construção do conhecimento.

Pelo ato de brincar, a criança pode desenvolver a confiança em si mesma, sua imaginação, a autoestima, o autocontrole, a cooperação e a criatividade; o lúdico revela o seu mundo interior e leva ao aprender fazendo. A escola que respeitar esse conhecimento de mundo prévio da criança e compreender o processo pelo qual a criança passa até se alfabetizar, propicia-lhe enfrentar e entender com maior tranquilidade o verdadeiro ambiente de aprendizagem.

3.1 A motivação do brincar de forma dirigida e livre

O brincar é considerado uma atividade social e cultural, este espaço deve ser construído para e pela criança. É importante que o brincar esteja inserido em um projeto pedagógico mais amplo da escola. Que a instituição valorize o brincar como uma maneira de ensinar e não como um “passatempo”. A escola deve disponibilizar um espaço adequado para que as crianças possam ter autonomia no brincar, esse ambiente precisa ter bastantes cores que estimulem o aprendizado da criança. As instituições devem oferecer as condições necessárias para florescer o lúdico, pois o brincar é uma forma adequada e que colabora para perceber a criança e estimular o que ela precisa aprender e desenvolver.

Brincar livre - A educação tem como seu principal meio de aprendizagem o lúdico, a fantasia, a brincadeira. E dentro do ambiente escolar pode-se observar que em alguns momentos essas brincadeiras são livres, ou seja, o professor não dita uma regra ou objetivos a

serem cumpridos. E isto se dá propositalmente, pois é através do brincar livre que é possível saber algumas preferências da criança, se ela comanda o grupo, se gosta de liderar ou se é mais tímida. A brincadeira livre estimula a capacidade individual da criança, de acordo com a sua maturidade, faz com que ela busque o porquê das coisas, é o momento de descobertas, explorar o espaço em que ela está inserida. O brincar livre leva a criança a se desenvolver socialmente por meio da interação.

Brincar dirigido - O brincar dirigido sempre terá um regra, um ponto de partida. É uma ferramenta pedagógica que irá proporcionar uma troca de conhecimento entre educadores e educandos. Pode-se observar através de uma atividade dirigida se a criança tem a capacidade de organizar seu pensamento, o nível de concentração, e se dentro das regras impostas consegue resolver situações-problemas. Com isto estará desenvolvendo seu raciocínio lógico, a memorização e a capacidade de observação.

O brincar dirigido é importante tanto quanto o brincar livre. Através dele a criança desenvolve habilidades específicas como: percepção, atenção, concentração, identificar a voz de comando etc.; dirigir uma atividade é colocar condições e regras para serem cumpridas. E dentro de cada brincadeira existem conteúdos e objetivos a serem alcançados.

4 ATIVIDADE DE DOCÊNCIA

Durante a vivência na educação, procurou-se utilizar métodos diversificados no desenvolvimento das aulas, com a busca de facilitar a aprendizagem dos alunos. Foi estabelecido um roteiro que consistia em planejamentos e planos para o desenvolvimento das aulas, fazendo algumas modificações sempre que necessitava.

Para realização das aulas foram utilizados vários recursos, tais como: jogos e sua confecção, livros, vídeos, leitura de imagens etc. Antes de ser iniciado qualquer conteúdo, investigamos os conhecimentos prévios dos alunos no intuito de identificar o que os mesmos já conhecem sobre determinado assunto. E, em seguida, trabalhávamos através de jogos e brincadeiras sobre o assunto estabelecido.

A princípio foi realizada uma entrevista com as professoras da Escola Estadual de Ensino Fundamental Prof. José Vaz. A entrevista foi realizada a partir de um questionário para coleta de dados em relação à sua prática pedagógica e quanto à utilização da brincadeira na prática docente. Após a realização da entrevista pude ter contato com os alunos que se encontram na escola com os de minha sala. Através do primeiro contato com as crianças procurei me adequar à rotina da escola e conquistar a confiança dos alunos. Os alunos são recebidos no portão da escola pelos funcionários ou pela professora. A aula teve início com uma acolhida e logo após a professora em exercício fez uma atividade onde se fazia uso de recorte e colagem.

No segundo dia as atividades realizadas foram no livro didático, e pude perceber que se fez necessária atenção dobrada e me disponibilizei a ajudar na distribuição dos livros e do material necessário para a execução da atividade realizada nesse dia, juntamente com a professora. Aparentemente eles demonstraram interesse e satisfação.

No terceiro dia a proposta pedagógica referente à aula deu oportunidade de utilizarem jogos de encaixe, possibilitando uma aprendizagem prazerosa. O ato de brincar passou a exercer nas crianças alegria, além de contribuir para a construção de uma aprendizagem mais significativa dentro desse processo.

No quarto dia após a acolhida as atividades a serem utilizadas eram xerografadas e envolviam recorte, colagem e pintura. No segundo horário utilizaram a massa de modelar e cada um usava a criatividade.

No quinto dia foi feita uma atividade de pintura e colagem envolvendo a letra em estudo e no segundo horário houve a realização de brincadeiras.

Através da observação realizada em sala de aula me foi viável conceder atenção especial a todos os critérios que de certa forma abrangem a rotina diária estabelecida desde a entrada e saída dos alunos até a realização da sequência de atividades realizadas no cotidiano.

Diante das experiências vivenciadas e da análise do questionário respondido pela professora em exercício, pude observar que a mesma reconhece a importância das atividades lúdicas no processo ensino e aprendizagem, mas ainda encontra muitas dificuldades para a realização de tais atividades.

Através das informações e observações realizadas ao longo da pesquisa pudemos nos deparar com uma importante problemática: é necessário que as escolas assim como os sistemas de ensino possam promover aos professores a formação continuada, a fim de integrar a proposta da ludicidade às atividades em sala de aula.

4.1 O lugar do lúdico no desenvolvimento cognitivo da criança

A atividade lúdica é um instrumento que possibilita às crianças aprenderem a relacionar-se com outros, promove maior desenvolvimento cognitivo, motor, social e afetivo. Por meio do brincar, a criança experimenta, descobre, inventa, adquire habilidades; além de estimular a criatividade, autoconfiança, curiosidade, autonomia, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração devido à situação de alguns jogos e brincadeiras, gerando maturação de novos conhecimentos.

O eixo da infância é o brincar, sendo um dos meios para o crescimento, e por ser um meio dinâmico, o brinquedo oportuniza o surgimento de comportamentos, padrões e normas espontâneas. Caracteriza-se por ser natural, viabilizando à criança uma exploração do mundo exterior quanto interior. Através dos brinquedos algumas carências das crianças são satisfeitas, mas tais necessidades vão progredindo no decorrer do seu desenvolvimento.

A brincadeira representa um sistema que integra a vida social da criança, funcionando como um alimento para a personalidade que está se constituindo. Segundo Piaget (1975) e Winnicott (1975), conceitos como jogo, brinquedo e brincadeira são formados ao longo de nossa vivência. É a forma que cada um utiliza para nomear o seu brincar.

O desenvolvimento da inteligência caminha célere na Educação Infantil e também nos primeiros anos do Ensino Fundamental. Além das mudanças biológicas que se sucedem, o estímulo inefável de fazer novos amigos e o ambiente desafiador da sala de aula vão promovendo alterações marcantes. A inteligência sensório-motora salta do período de funções simbólicas – no qual a criança já se mostra plenamente capaz de separar e reunir – a

organizações representativas mais amplas e complexas. Outras inteligências desabrocham e permitem a assimilação das próprias ações. Entre quatro e cinco anos, a criança já revela capacidade de avaliar e enumerar o que há de comum e de diferente nos objetos com que tem contato no dia a dia e é praticamente “assaltada” por uma onda de mapeamentos espaciais e numéricos. Em pouco tempo, com uma rapidez que surpreende até mesmo os mestres mais experimentados, o mundo da criança, simbolizado por sua escola, passa a ser visto como um lugar em que se podem contar coisas. Nessa idade, as crianças querem contar tudo, das caretas de um desenho aos gestos diferenciados de uma dança (ANTUNES, 2004, p. 37).

Cooperação, comunicação eficaz, competição honesta e redução da agressividade, formam algumas habilidades sociais fortificadas por meio dos jogos. As crianças progredem com os brinquedos, é ainda através da brincadeira que as crianças constituem o seu espaço e o diferem do lugar do outro.

É errado supor que a criança não leva esse mundo a sério; ao contrário, leva muito a sério sua brincadeira e despense na mesma muita emoção. A antítese de brincar não é o que é sério, mas o que é real. Apesar de toda a emoção com que a criança enxerga seu mundo de brinquedo, ela o distingue perfeitamente da realidade, e gosta de ligar seus objetos e situações imaginados às coisas visíveis e tangíveis do mundo real. Essa conexão é tudo o que diferencia o “brincar” infantil do “fantasiar”.

É comum em um setor da sociedade deduzir que o brincar se refere apenas como tempo perdido, sem valor pedagógico algum no desenvolvimento infantil, como se não somasse nada na vida da criança. Grandes serviços são prestados aos pais através da brincadeira, tendo em vista que as crianças se tornam capazes de interagir e compartilham momentos espontâneos e dinâmicos com os adultos do seu âmbito social. É muito comum os pais se mobilizarem para momentos de brincadeira, proporcionando um estado de alegria que muitas vezes foi perdido e é reencontrado e revivido através dos filhos. Toda brincadeira gera um significado para a criança; além de proporcionar aprendizado é uma maneira pela qual ela se apropria do mundo de acordo com sua percepção. O brincar passa a ser uma língua da infância sob o universo.

5 PLANO DE AÇÃO EDUCATIVA

5.1 Projeto “Brinquedos Encantados”

5.2 Justificativa

O trabalho intitulado “Brinquedos Encantados” baseado no referencial curricular do ensino fundamental, mostra-nos que através das brincadeiras, as crianças se sentem dispostas e estimuladas a construir seu próprio mundo dentro da escola. O brincar vem sendo quase que negado dentro das escolas e nas salas de aula; compreendemos que tal negação proporciona uma crise de identidade, desmotivando as crianças nas suas atividades em sala de aula. É através do uso dos brinquedos e brincadeiras dentro e fora das salas de aulas que podemos estimular o aprendizado de forma significativa, contribuindo para a construção de novas ideias.

Insistindo nesse objetivo fizemos uma investigação sobre os brinquedos e brincadeiras desejados e se estão sendo um eixo norteador na elaboração dos conteúdos. Nessa expectativa buscamos motivar os alunos. Percebemos que é através dessas atividades que a criança começa a desenvolver a sua criatividade e habilidades para o futuro. Nosso objetivo foi o de apontar caminhos metodológicos que permitam ampliar a cultura do aluno para o ensino da educação, inspirados nos brinquedos como eixo norteador da pesquisa.

Quando as crianças têm a oportunidade de brincar e construir seus brinquedos, individualmente ou em grupo, elas vivenciam uma experiência ímpar, criando responsabilidades, tornando-os seres humanos mais criativos e comprometidos e com algumas habilidades para mudar o mundo. O que na verdade buscamos para nossos alunos com tudo isso é esta incansável forma de como se aprende ou se ensina e juntamos essas diferenças na verdadeira contribuição do crescimento total tanto do educando como do educador.

5.3 Objetivo geral

Criar ações lúdicas de recreação, motivando as crianças no seu raciocínio de criar, transformar, construir e desconstruir expressando suas habilidades, possibilitando através do brincar espontâneo e dirigido meios para que o aluno aprenda de forma lúdica o que torna o aprender mais agradável e prazeroso.

5.4 Objetivos específicos

Estimular o desenvolvimento de concentração e atenção.

Desenvolver a socialização na sala de aula entre aluno e professor promovendo o gosto da cooperação.

Organizar um espaço lúdico e proporcionar construção no conhecimento de forma espontânea e prazerosa.

Promover experiência de aprendizagem através da proposta lúdica.

Incentivar a cooperação e o respeito mútuo aos colegas.

6 PROBLEMATIZAÇÃO DO OBJETO DE PESQUISA

Em “*A VIDA COM BRINQUEDOS E O BRINQUEDO DA VIDA: o lúdico no processo ensino e aprendizagem*” brincar se revela imprescindível na ação pedagógica, gerando o prazer de aprender apontado no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 23):

Na instituição de educação infantil, podem-se oferecer às crianças condições para as aprendizagens que ocorrem nas brincadeiras e advindas de situações pedagógicas intencionais ou aprendizagens orientadas pelos adultos [...]. Educar significa, portanto, proporcionar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis [...].

Por isso o educador é a peça fundamental, pois oferece várias ferramentas para que a pessoa possa escolher caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. Nessa perspectiva, segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 30):

O professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano.

O brincar, as brincadeiras e os brinquedos são temas abordados por diversos especialistas em diferentes áreas do conhecimento, com objetivos variados, como, psicólogos, pedagogos, sociólogos, psicopedagogos que manifestaram, e continuam manifestando, interesse pela atividade lúdica. O modelo proposto por Fröebel orientou muitas experiências pioneiras no Brasil, da mesma forma que Montessori e Decroly também integram grande parte das práticas que proliferam no país, modelo este que privilegia o cuidar, entendemos educar, num jardim em que a criança é a semente e a professora a jardineira.

Hoje, as influências teóricas e contextuais avançaram nas formas de pensar e fazer a educação. As contribuições de Piaget, Emília Ferreiro, Freinet, Vygotsky, Wallon, entre outros, assim como experiências concretas na realidade brasileira, permitem uma perspectiva que se prioriza na Educação, de modo geral, com base primordial que é a de formação para cidadania, percebendo-se a criança como um ser humano pleno. Os primeiros anos de vida

são de extrema importância para a formação do ser humano, tendo em vista a concepção da criança como um indivíduo em sua totalidade.

A teoria de Piaget para a prática da educação merece destaque porque alguns princípios básicos que a orientam e enfocam a importância da ação, o simbolismo, a atividade de grupo, a integração das áreas do conhecimento, têm como eixo central as atividades. Portanto, é importante a efetivação de um projeto de educação que represente uma tendência pedagógica criativa, com fundamentação psico-sociocultural, cuja meta básica favoreça a implantação do lúdico nas escolas públicas e/ou privadas, que reconheça e valorize as diferenças existentes entre as crianças, estimulando a todas, sem distinção, no que se refere ao seu desenvolvimento pleno, à construção de sua identidade pessoal, de sua sociabilidade e de seu próprio conhecimento, de forma prazerosa e criativa, dando importância à necessidade do lúdico e do jogo, tal característica da faixa etária em questão.

A ação pedagógica e lúdica possibilitará a interação com outras crianças, além dos adultos, pois, ao interagir com os seus pares a criança tem o seu ponto de vista confrontado com os de outras, sendo que, principalmente em situações discordantes, sentir-se-á motivada a rever sua ideia e a argumentar. Esse conflito dará oportunidade para que a criança reflita, discuta e se posicione, exercitando a sua autonomia, seu senso crítico e a formação de valores como solidariedade e cooperação tão necessários à vida atual.

Vygotsky (1998) relata sobre o papel do brinquedo, sendo um suporte da brincadeira e ainda o brinquedo tendo uma grande influência no desenvolvimento da criança, pois o brinquedo promove uma situação de transição entre a ação da criança com objeto concreto e suas ações com significados. Ainda, Vygotsky (1998), ao discutir o papel do brinquedo, refere-se especificamente à brincadeira de faz de conta, como brincar de casinha, brincar de escolinha, brincar com um cabo de vassoura como se fosse um cavalo. Faz referência a outros tipos de brinquedo, mas a brincadeira de faz de conta é privilegiada em sua discussão sobre o papel do brinquedo no desenvolvimento. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual, o mesmo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento.

Brincando a criança elabora hipóteses para a resolução dos problemas e toma atitudes além do comportamento habitual de sua idade. Da mesma forma, a curiosidade é uma característica da criança que deve ser estimulada. A criança se torna menos dependente da sua percepção e da situação que a afeta de imediato, passando a dirigir seu comportamento também por meio do significado dessa situação. “No brinquedo”, no entanto, os objetos perdem sua força determinadora. A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em

relação àquilo que vê. “Assim, é alcançada uma condição em que a criança começa a agir independentemente daquilo que vê” (VYGOTSKY, 1998, p. 112). No brincar, a criança consegue separar pensamento, ou seja, significado de uma palavra de objetos, e a ação surge das ideias, não das coisas.

Para Kishimoto (2002, p. 146) o brinquedo é diferente do jogo. Brinquedo é uma ligação íntima com a criança, na ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. Ainda segundo Ferreira (2003, p. 84) brinquedo é “objeto destinado a divertir uma criança, suporte da brincadeira”; sendo assim, ele estimula a representação e a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. Kishimoto (2002, p. 21) relata que “o vocábulo brinquedo não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota criança e tem dimensão material, cultural e técnica”. O objeto brinquedo é um suporte da brincadeira, é a ação que a criança desempenha ao brincar. Podemos concluir que brinquedo e brincadeira estão relacionados diretamente com a criança/sujeito e não se confundem com o jogo em si.

Portanto, o brinquedo é a essência da infância e permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção de conhecimento da criança. Ela estabelece com o brinquedo uma relação natural e consegue extravasar suas angústias e entusiasmos, suas alegrias e tristezas, suas agressividades e passividades. A partir da leitura desses autores podemos verificar que a ludicidade, as brincadeiras, os brinquedos e os jogos são meios que a criança utiliza para se relacionar com o ambiente físico e social onde vive, despertando sua curiosidade e ampliando seus conhecimentos e suas habilidades, nos aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo, e assim, temos os fundamentos teóricos para deduzirmos a importância que deve ser dada à experiência da educação nesse processo de ensino e aprendizagem de forma lúdica.

Quanto à utilização de brinquedos e jogos educativos como materiais pedagógicos, é através do ato de brincar que observamos prazeres, frustrações, desejos, enfim, podemos trabalhar na construção do conhecimento. O material pedagógico não deve ser visto como um objeto estático sempre igual para todas as crianças, pois, trata-se de um instrumento dinâmico que se altera de acordo com a imaginação do indivíduo, pois pode ocorrer uma reinterpretação do mundo, abrindo lugar para a invenção e a produção de novos significados, saberes e práticas. O brinquedo é a essência da infância e permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção de um ser humano mais consciente e crítico.

7 CAMPO EMPÍRICO

7.1 Identificação da escola

Um pouco da história da escola: A Escola Estadual de Ensino Fundamental Prof. José Vaz é localizada no município de Santa Rita-PB. Endereço: Praça Nossa Senhora do Carmo, nº 03 - Bairro Popular na mesma cidade. Sua construção é de 1958 com o nome de Unidas de Viração, depois, Reunida de Viração e, em 1978, Professor José Vaz. Atualmente funciona o Ensino Infantil e Fundamental I, atendendo a 132 alunos nos dois turnos manhã e tarde, pois, infelizmente sofremos com a evasão, em virtude da violência urbana, entre outros problemas.

Sua estrutura física é devido ao tempo bem inadequada, pois apesar de seu terreno ser vasto é mal distribuída e paredes mal conservadas; de modo geral a escola ainda não teve uma boa reforma desde sua fundação apesar de tantos recursos.

Apesar das dificuldades na estrutura física do local a referida escola tem como objetivo principal definir princípios e valores que venham atender os anseios de todos os envolvidos na tentativa de construir um mundo melhor, preparando o aluno para o exercício da cidadania com o intuito de formar o cidadão responsável, crítico e participativo dentro da sociedade.

O quadro de funcionários é composto por gestora, supervisora, nove professoras, três funcionários de apoio, três vigilantes, duas secretárias.

A gestora em exercício tem formação superior e especialização, atua nos dois períodos e, dentro da realidade a que a escola está submetida, tenta trazer soluções que possam contribuir para a melhoria do ensino-aprendizagem. A gestora assume com responsabilidade, dentro de suas possibilidades, oferecendo oportunidade de realizar uma gestão de caráter democrático e participativo, onde todos possam contribuir para o bom funcionamento da escola.

A equipe pedagógica é constituída por uma supervisora que contribui de forma significativa com o desempenho escolar das crianças. Tendo em vista que aprender é um dos direitos da criança e deve ser cumprido, todos tentam buscar alternativas para sanar as dificuldades dos alunos oferecendo a recuperação paralela.

O corpo docente é formado por nove professores, sendo um de Educação Física. As aulas de Educação Física acontecem nas quintas-feiras nos dois períodos, manhã e tarde, em um campo ao ar livre na própria escola. A maioria dos professores tem nível superior, são

pedagogos, vale a pena salientar que dentre estes apenas duas professoras estão cursando Pedagogia, e a maioria tem especialização. O corpo docente demonstra comprometimento com a educação e busca orientação junto à supervisão e em outras fontes para encontrar soluções para resolver os problemas existentes dentro do estabelecimento de ensino.

7.2 Levantamento dos problemas

Tratando-se do corpo discente as crianças apresentam vários problemas, principalmente no que diz respeito ao fator social, muitos são filhos de pais separados e vivendo em condições precárias. Percebe-se que sua triste realidade familiar passa a refletir dentro do ambiente escolar gerando a falta de respeito e agressividade em casa e com os colegas de escola.

Os pais não participam das reuniões realizadas, ausentam-se completamente, negando-se a contribuir para o desenvolvimento psicológico que vem a favorecer o desenvolvimento do ensino-aprendizagem. Quanto ao nível de escolaridade de seus pais, em sua maioria são analfabetos, outros cursam programas que visam erradicar o analfabetismo. O nível de retenção desses alunos é pequeno em virtude do próprio sistema que contribui para que não venha a ocorrer.

Devido à realidade social e familiar que os alunos enfrentam, a grande maioria deles tem muita dificuldade no processo de ensino-aprendizagem; isso ocorre porque muitas vezes eles levam os problemas que encontram em casa para a escola.

Como forma de melhorar o ensino-aprendizagem desenvolveu-se este que antes era um Projeto: “Brinquedos Encantados”, hoje, um trabalho de conclusão de curso (TCC), com o tema: “A VIDA COM BRINQUEDOS E O BRINQUEDO DA VIDA: o lúdico no processo ensino e aprendizagem”, percebendo que através de trabalhos lúdicos a criança desenvolve e desempenha uma livre e espontânea aprendizagem de forma significativa sem questionamento nem exigência ou algo que possa oprimir sua aprendizagem.

8 RECURSOS

Recursos humanos:

- Professores e alunos da escola padre Anchieta com um novo mundo.

Recursos materiais permanentes:

- Máquina fotográfica, DVD e som, *datashow* e computador.

Recursos materiais de consumo:

- Tesoura, cola, papel ofício, cartolina de cores variadas, massa de modelar, garrafa pet, EVA colorido, tinta guache, durex, xerox etc.

9 MONITORAMENTO/AVALIAÇÃO

Quanto ao monitoramento dos resultados obtidos através da implantação do projeto, será verificada a aceitação pelo público-alvo, os alunos serão observados através de interesse, participação e realização das atividades. A avaliação do contexto do projeto será feita por meio da observação e registro. Entendemos que a avaliação da aprendizagem e o desenvolvimento no Ensino Fundamental é de grande importância no processo da aprendizagem.

10 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve por objetivo apresentar algumas constatações e problematizações que envolveram o Projeto Mestre da Educação que tinha como tema “Brinquedos Encantados” e que hoje faz parte do meu trabalho do TCC com o tema: *A VIDA COM BRINQUEDOS E O BRINQUEDO DA VIDA: o lúdico no processo ensino e aprendizagem*, na construção das aprendizagens de crianças do Ensino Fundamental. Ao final deste trabalho, pode-se afirmar que os mesmos são importantes para o aprendizado das crianças. Contudo, nem sempre se fazem presentes no cotidiano das escolas, pois exigem planejamentos mais elaborados e demandam mais tempo e envolvimento por parte do professor.

Constatou-se, por meio das entrevistas, que os docentes compreendem a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento das aprendizagens, sendo considerados educativos justamente por contribuírem para o desenvolvimento integral do aluno. Contudo, nem sempre os apresentam aos alunos por compreenderem que ações como estas demandariam mais tempo e dedicação na elaboração dos planejamentos. Percebe-se assim que o professor deve planejar, incluir os jogos e brincadeiras nas atividades cotidianas de modo a tornar as aulas mais dinâmicas e atrativas para os alunos.

Os jogos e brincadeiras são atividades que identificam os seres humanos em diferentes espaços e tempos, contribuindo para a construção da vida social e coletiva, fortalecendo a prática social e criando laços de solidariedade entre os sujeitos que deles participam. Percebemos um reconhecimento por parte dos professores e pais, sobre a importância dos jogos e brincadeiras na construção das aprendizagens das crianças no Ensino Fundamental. Nisso reside a relevância desta pesquisa para o fundamental. Com este estudo evidenciou-se a crescente necessidade de inserção dos jogos e brincadeiras na escolarização das crianças, pois por meio deles é possível construir uma aprendizagem mais significativa e conectada aos reais anseios e necessidades das crianças.

REFERÊNCIAS

- ADELSIN. **Barangandão arco-íris**: 36 brinquedos inventados por meninos/ meninas. Apresentação de Lydíia Hortélia; ilustrações do autor. Belo Horizonte: Petrópolis, 1997.
- ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação Lúdica, Técnicas e Jogos Pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2000.
- ANTUNES, C. Uma nova concepção sobre o papel do brincar. **Páginas abertas**, ano 29, n. 21, p. 34-35, 2004.
- BARBOSA, M. C. S. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. **Educ. Soc.**, v. 18, n. 59, São Paulo, Cortez, 1996.
- BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei nº. 9394/96 de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 21 de dezembro de 1996.
- _____. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. v. 1-3.
- FERREIRA, V. **Educação Física, Recreação, Jogos e Desportos**. Rio de Janeiro: Sprint, 2003.
- FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade**. 13. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.
- KRAMER, Sonia. **A política do pré-escolar no Brasil**: a arte do disfarce. Rio de Janeiro: Achiamé, 1992.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, e a Educação**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2002.
- _____. **Jogos infantis**: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.
- MACEDO, L.; SÍCOLI, A. L.; CHRISTE, N. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.
- MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar**: Prazer e Aprendizado. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.
- _____. **Brinquedos e Brincadeiras**: O Lúdico em Diferentes Contextos. Petrópolis: Vozes, 1997.
- OLIVEIRA, Vera Barros de (Org.) **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis: Vozes, 2000.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação infantil**; Fundamentos e Métodos. São Paulo: Cortez, 2002.

PIAGET, J. **Psicologia e pedagogia**. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense, 1975.

QUEIROZ, T.; MARTINS, J. L. **Jogos e Brincadeiras de A a Z**. Rio de Janeiro: Editora Rideel, 2002.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

_____. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

WINNICOTT, D. W. **O brincar**: Uma exposição teórica, O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975. p. 59-77. (Original publicado em 1968).

APÊNDICE A – Cronograma

A tabela a seguir mostra a atividade realizada a cada mês, em que cada atividade terá duração de 4 horas em um dia específico a cada semana.

MÊS	ATIVIDADES
AGOSTO	Elaboração do projeto/Planejamento das atividades com toda a equipe pedagógica, técnica, comunitária e conselheiros tutelares.
SETEMBRO	Implantação do projeto priorizando o processo de inclusão do PNE e de acordo com a LDB, o ECA etc.
OUTUBRO	Estabelecer parceria com entidade públicas e privadas.
NOVEMBRO	Desenvolver momento família na escola com debates, palestras, orientação psicopedagógica, informações sobre o índice de evasão.
DEZEMBRO	Avaliar o desenvolvimento do projeto e elaborar um relatório com os resultados.