

NEUROEDUCACIONAL DIAGNÓSTICO, INTERVENÇÃO E A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE QUE AMPLIAM POSSIBILIDADES DE APRENDIZAGENS.

Paula Cristina de Souza Moraes¹

Resumo:

O lúdico apresenta uma importante função psicológica para o desenvolvimento e para a aprendizagem. A situação lúdica é uma situação imaginária, simbólica, e é por isso que ela pode promover o desenvolvimento do pensamento e de outras funções mentais na criança. O brincar, o brinquedo ou a atividade lúdica surgem como uma possibilidade de solução para alguns desejos, que a criança não pode resolver pelo mundo real, com as suas condições e capacidades. Brincando, ela pode superar a contradição que existe entre sua necessidade de agir no mundo e a sua impossibilidade de executar algumas ações. Essas ações irão, então, adquirir novos significados e novas possibilidades pelo brinquedo, e a criança consegue ingressar em um universo imaginativo que a leva a desenvolver muitas funções psicológicas. A criança precisa e gosta de agir no mundo. Suas ações se dão por meio de objetos e situações sobre as quais tem domínio, mas, também, por meio daqueles que não consegue dominar por envolverem exigências próprias de um mundo mais amplo, da vida adulta ou do campo imaginário da própria criança. Ela tem necessidade de imitar o outro, de agir como vê os outros agirem, como os outros lhe ensinam, como lhe dizem, e também como imagina, representa e simboliza esse mundo adulto. Quando a criança brinca, sua ação vai originando processos de imaginação cada vez mais complexos, porque ela vai tendo que dar conta de muitos desafios e conflitos com os quais nem sempre está acostumada a lidar, na situações reais do dia-a-dia. Com isso, pretende-se identificar a função psicológica do brincar no desenvolvimento e na aprendizagem; utilizar o brincar e a criatividade como objetivos pedagógicos na tentativa de superar prováveis dificuldades na aprendizagem escolar,

¹ Paula Cristina de Souza Moraes, Pós Graduada em Neuroeducação na Instituição Faculdades Evangélicas Integradas Cantares de Salomão.

reconhecendo esse recurso de suma importância para o desenvolvimento infantil como um todo.

Palavras-Chave: Neuroeducacional. Ludicidade. Possibilidades. Aprendizagens.

Abstract:

The playful has an important psychological function for development and for learning. The playful situation is an imaginary, symbolic situation, and that is why it can promote the development of thought and other mental functions in the child. The play, the toy or the playful activity arise as a possibility of solution for some desires, that the child can not solve by the real world, with its conditions and capacities. Kidding, she can overcome the contradiction between her need to act in the world and her inability to perform some actions. These actions will then acquire new meanings and new possibilities for the toy, and the child can enter an imaginative universe that leads to develop many psychological functions. The child needs and likes to act in the world. Their actions are given through objects and situations over which they have mastery, but also through those that they can not master because they involve the demands of a larger world, adult life or the imaginary field of the child. She needs to imitate the other, to act as she sees others act, as others teach her, as she is told, and also as she imagines, represents and symbolizes this adult world. When the child plays, his action will lead to increasingly complex processes of imagination, because he will have to deal with many challenges and conflicts that he is not always accustomed to dealing with in real day-to-day situations. This is to identify the psychological function of play in development and learning; use play and creativity as pedagogical goals in an attempt to overcome probable difficulties in school learning, recognizing this resource of paramount importance for child development as a whole.

Keywords: Neuroeducacional. Ludicidade. Possibilidades. Learning.

INTRODUÇÃO

As situações lúdicas sempre estiveram presentes na vida das crianças, funcionando como um instrumento de desenvolvimento e de construção do processo de conhecimento de si mesma e da realidade: o brincar ajuda as crianças a se desenvolverem e a aprenderem. Quando está brincando, a criança se desenvolve várias maneiras: ela pode brincar e estar em interação com outras crianças ou com adultos e, dessa forma, aprender muitos significados do mundo social e cultural, que vão sendo representados nas atividades lúdicas; ela pode estar observando o funcionamento de seu corpo, vivenciando situações novas, experimentando ideias ou dúvidas ou até externando comportamentos agressivos ou decepções, por meio da brincadeira. Pelas atividades lúdicas, a criança vai interligando sua subjetividade com a realidade.

O jogo/brincadeira é integrador, há sempre uma novidade; o que é fundamental para despertar o interesse do educando, e à medida que ele participa do jogo vai descobrindo e construindo o seu mundo; acredita-se que é um dos meios mais propícios à construção do conhecimento e para exercê-la o educando utiliza o sensório-motor, pois, todo o seu corpo é acionado juntamente com seu pensamento e ainda é desenvolvida sua habilidade operatória que desenvolvam a identificação, observação, comparação, análise, conhecendo assim suas possibilidades e desenvolvendo cada vez mais a autoconfiança.

O aprender lúdico se apresenta em diferentes contextos e acredita-se que o professor pode e deve exercer o lúdico em seus conteúdos. Hoje o tempo de nossas crianças é habitualmente saturado por deveres e afazeres, restando muito pouco para atividades lúdicas. Assim, diminuíram-se as possibilidades das crianças descobrirem sua própria maneira de ser, construir sua afetividade e fazerem suas descobertas por meio do brincar.

Hoje, vive-se um momento em que os pedagogos se despertaram e atribuem importância às atividades lúdicas no processo do desenvolvimento humano e até propõem a disseminação de espaço lúdico como forma de caracterizar e inovar o pensar pedagógico. A cultura lúdica tem a missão de facilitar a aprendizagem e construir para o desenvolvimento pessoal e social. Não são poucos os pensadores pós-modernos que falam que terceiro milênio é o da ludicidade, já que esta é necessária a afetividade humana, uma vez que construir para elevar os níveis de uma boa saúde mental.

As brincadeiras, jogos e brinquedos, são recursos que possibilitam o seu desenvolvimento, oportunizando à criança estar aprendendo, socializando e explorando o mundo em que vive. Os brinquedos e jogos devem ser deixados ao alcance das crianças e os materiais para que elas possam estar confeccionando seus jogos e brincadeiras, pois são capazes de criar e inventar em um ambiente que as estimule. Neste ambiente a criança se torna um ser que aprende a partir de sua própria liberdade.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O Estudo de Caso

Diagnosticou-se o aluno no qual se percebeu que o mesmo apresentava dificuldade de leitura, pois não conseguia fazer junção silábica e nem formar palavras. Para sanar essa dificuldade trabalhou-se com atividades lúdicas, para ampliar a memorização, obtendo sucesso. Vários exercícios gramaticais foram aplicados, melhorando o desempenho do aluno no processo de aprendizagem. Fora lembrado ao professor deveria dar continuidade às atividades desenvolvidas com o respectivo aluno, a fim de estimular seu interesse pelas aulas e maior dedicação. Pode-se dizer que aplicação da ludicidade sanou o problema identificado, porém, será necessário dar continuidade as atividades desenvolvidas para que o aluno desenvolva plenamente suas capacidades de leitura, sanando por completo o problema de junção silábica e formação de palavras.

Destaca-se que como educadores infantis, devemos manter viva essa curiosidade ardente e essa capacidade mágica de admiração. Assim sendo, é necessário estar em constante aprimoramento e estar em busca de novas diretrizes que nos leve a executar com primor tal função – coordenadores do saber. Dessa maneira, acredita-se que os educadores devem ter conhecimento do papel que a brincadeira, o jogo, o brinquedo exercem na formação da criança, e ainda devem estar a par do processo de formação social da mente da criança enquanto interage com outras crianças de idade diferentes.

No dia-a-dia o educador lida com situações e dificuldades dos alunos em não conseguirem fazer junção silábica, o que influencia a aprendizagem e o desenvolvimento da leitura. Queiroz (2002, p.7) afirma que é na atividade lúdica que o educando desenvolve sua habilidade de subordinar-se a uma regra, mesmo quando um estímulo direto o impele a fazer

algo diferente, ele ressaltou: *dominar as regras significa dominar seu próprio comportamento, aprendendo a controlá-lo, aprendendo a subordiná-lo a um propósito definido.*

A atividade lúdica pode ser uma excelente ferramenta facilitadora da aprendizagem, pois possibilita que a criança participe ativamente do processo de ensino-aprendizagem, como salienta Bettelheim (1988, p.23) *Brincar é muito importante porque, enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança, também ensina, sem que ela perceba, hábitos necessários a esse crescimento, ou seja, brincando a criança vai construindo os alicerces da compreensão e utilização de sistemas simbólicos como a escrita, assim como a capacidade e habilidade em perceber, criar, manter e desenvolver laços de afeto e confiança no outro.*

2.2 A importância da brincadeira no processo de aprendizagem

Diariamente as brincadeiras acontecem, sejam dirigidas ou livres. Observa-se que as brincadeiras sugeridas não são muito bem aceitas pelas crianças, tais como: brincadeiras de roda, rodinha para as novidades. No entanto, as mesmas brincadeiras quando não sugeridas, possuem um efeito mais positivo e construtivo, pois as crianças não ficam inibidas e deixam aflorar a criatividade.

Como Brougère (1995, p. 99 – 100) diz que: *“A brincadeira é uma mutação do sentido, da realidade: as coisas tornam-se outras. É um espaço à margem da vida comum, que obedece as regras citadas pela circunstância. Os objetos, no caso podem ser diferente daquilo que apresenta”.*

Apesar das especificidades, há uma natureza humana que aproxima as necessidades de crianças e adultos: o jogo, o lazer, o devaneio, a brincadeira... Assim, brincar não é uma característica infantil, mas do ser humano; ação não-inat"na, mas aprendida de maneira não-formal, sob a égide da formação de cultura (produzida por todos). Vigotsky quebra a dicotomia entre mundo-adulto-sério e mundo-criança-não-sério.

Então, se o desejo dos educadores é formar seres criativos, críticos aptos para tomar decisões, um dos requisitos é o enriquecimento do cotidiano infantil com a inserção de conto, lendas, brinquedos e brincadeiras. Vigotski (1988) indica a relevância de brinquedos e

brincadeiras como indispensáveis para a criação de situação imaginária. Revela que o imaginário só se desenvolve quando se dispõe de experiências que se reorganizam. A riqueza dos contos, lendas e o acervo de brincadeiras constituirão o banco de dados de imagens culturais utilizados nas situações interativas. Dispor de tais imagens é fundamental para instrumentalizar a criança para a construção do conhecimento e sua socialização. Ao brincar a criança movimenta-se em busca de parceria e na exploração de objetos; comunica-se com seus pares; se expressa através de múltiplas linguagens; descobre regras e toma decisões.

Por isso, cabe à escola não apenas tolerar, mas, mais do que isso, considerar as brincadeiras como espaços essenciais de aprendizagem. Aprendizagem refere-se não só, mas também, aos conteúdos escolares. Mas vale abrir um parêntese para pensar, criticamente, a forma como as instituições educativas têm, em geral, lidado com as brincadeiras. O que tem acontecido? Partindo do mesmo pressuposto teórico que conclama a importância do espaço de brincar, diversas instituições, especialmente as de educação infantil, têm trazido a brincadeira para seu interior, mas dando a elas um caráter *pedagógico*, isto é, o brincar fica a serviço do desenvolvimento motor, linguagem, da matemática, etc. Não há dúvidas de que a brincadeira *se apresenta como terreno fértil para desenvolver os processos cognitivos, e, sobretudo estéticos éticos-sociais do sujeito-criança* (Guimarães e Leite, 1999, p. 19), mas isso não é justificativa para o reducionismo que estamos vivendo – elas não só perdem seu caráter de experiência significativa, sendo reduzidas a atividades dirigidas, como ainda caem nas teias da avaliação: propõem-se brincadeiras para avaliar “de forma lúdica” o desenvolvimento da criança.

A brincadeira ajuda a organizar as ações e a realinhar o real. Defende-se o direito a brincadeiras, sem amarras, sem pedagogização – o que não quer dizer sem regras. Pontua-se que, se de um lado os jogos já congregam suas regras preestabelecidas, inversamente, nas brincadeiras as regras são construídas à medida que se desenrolam, de forma flexível e passageira, por aqueles que brincam. As configurações dessas regras são tiradas de outros comportamentos que, a partir do acordo entre parceiros, ganham significação específica – assim, *para que haja a brincadeira, é necessária uma decisão dos que brincam* (PORTO, apud KISHIMOTO, 1998).

Mas, falta de qualidade das instituições infantis redundando na seleção elementar: a escrita e os números, excluindo elementos caracterizadores da cultura do país como o

carnaval, rituais do Bumba meu boi, festa de coroação de reis, capoeira, futebol, as lendas, contos e a multiplicidade de brincadeiras oferecidas pelo folclore infantil. Nota-se, também, a falta de materiais típicos da fauna e flora brasileiras, como folhas, galhos, pedras, conchas, frutos, flores, penas. A produção de objetos não reflete a riqueza do mundo cultural e natural. Mesmo o uso da sucata industrial fica empobrecido com falta de tratamento que ofereça identidade cultural a tais objetos. O imaginário infantil não reflete a riqueza folclórica, com suas lendas da vitória-régia, jibóia, boto cor-de-rosa, que habitam regiões da Amazônia e Mato Grosso. Acumulados por povos indígenas, negros e brancos, traços que marcam a pluralidade cultural brasileira, as lendas e contos presentes no imaginário das crianças dos tempos passados, foram excluídos dos conteúdos escolares ocasionando a separação entre a escola e a cultura (KISHIMOTO, 1993). A riqueza das lendas e contos retratados por pintores como Portinari, manifestam-se nas brincadeiras tradicionais como a mula-sem-cabeça representando o pegador nas noites escuras de Brodoski, romancistas como Rego (1969), que em Menino de Engenho, contam suas lembranças dos tempos de engenho de açúcar, em que se brincava de açúcar assumindo o papel de proprietário, em que se simulava o “Antonio Silvino”, o cangaceiro do nordeste, empunhando armas e organizando batalhões (KISHIMOTO, 1993).

As imagens sociais dos tempos passados perdem-se, guardados em gavetas que não foram mais abertas em virtude do novo modo de vida dos tempos atuais que impede a transmissão oral dentro de espaços públicos.

Cabe à escola a tarefa de tornar disponível o acervo cultural dos contos, lendas, brincadeiras tradicionais que dão conteúdo à expressão imaginativa da criança, abrir o espaço para que a escola receba outros elementos da cultura que não a escolarizada para que beneficie e enriqueça o repertório imaginativo da criança. Concretizar pressupostos de Vygotski (1988), de que a cultura forma a inteligência e que a brincadeira de papéis, favorece a criação de situações imaginárias e reorganiza experiências vividas é, também, o caminho apontado por Vygotski (1988), que abre as portas da escola para a entrada da cultura e condiciona o saber a um fazer. Aprendizado esse que começa com brincadeiras em que se aprende a criar significações, a comunicar-se com outros, a tomar decisões, decodificar regras, expressar a linguagem e socializar.

Pesquisas efetuadas em creches e pré-escolas demonstram que os materiais privilegiados pelas instituições infantis continuam sendo os gráficos e os educativos. (Kishimoto, 1996), referendando mais uma vez valores relacionados às atividades didáticas, predominando o modelo escolar, marginalizando a expressão, criatividade e iniciativa da criança. A cultura brasileira, na sua forma pluricultural, rica em folclore, não habita dos domínios escolares. É essa seletividade a que se refere Kishimoto (1996), ao apontar como a educação relaciona-se com aspectos da cultura. A inversão desse modelo pode efetuar-se por um processo político de introdução dos elementos folclóricos no contexto da educação, à semelhança do Japão, que nos anos 70, ao perceber o desaparecimento das brincadeiras tradicionais, fruto da intensa industrialização e urbanização do país, introduz medidas políticas visando recuperá-las, a partir da inserção de brinquedos e brincadeiras nos currículos infantis. (Kishimoto, 1996). Pois, o processo de ensino-aprendizagem caracteriza-se por uma transformação progressiva das capacidades motoras da criança, em função das situações em que é colocada. A criança investe em ações de acordo com os meios de que dispõe (FERREIRA NETO, 1995).

À medida que a criança se envolve e se relaciona com o mundo vai melhorando a sua aprendizagem. Quanto mais ela estiver confiante, mais aprendizagem será possível. Quanto mais o contexto for caloroso e motivante, mas a criança terá oportunidade de progredir e ainda, quanto mais experiências motoras elas estiverem, mais aprendizagem acontecerá. Pode-se dizer que a brincadeira não é uma atividade inata, mas sim uma atividade social e humana e que supõe contextos sociais, a partir dos quais as crianças recriam a realidade através das interações humanas. É o adulto ou as crianças mais velhas que ensinam bebê a brincar, interagindo e atribuindo significado aos objetos e às ações, introduzindo a criança no mundo da brincadeira.

Nessa perspectiva, os educadores e auxiliares cumprem um papel fundamental nas instituições quando interagem com as crianças através de ações lúdicas ou se comunicam através de uma linguagem simbólica, estando disponíveis para brincar. Além das interações, a oferta o uso e exploração dos brinquedos também contribuem nessa aprendizagem na brincadeira. Deve-se considerar o brinquedo como um elemento da brincadeira, pois contribui para atribuir para a atribuição de significados. Tem um importante valor simbólico e expressivo. O brinquedo é um importante objeto cultural produzido pelos adultos para as

crianças e que ganha ou produz significados no processo da brincadeira, pela imagem que a realidade representa e transmite.

A brincadeira como atividade social específica é vivida pelas crianças tendo por base um sistema de comunicação e interpretação do real, que vai sendo negociado pelo grupo de crianças que estão brincando. Mesmo sendo uma situação imaginária, a brincadeira não pode dissociar suas regras da realidade. A unidade fundamental da brincadeira, que permite que ela aconteça, é o PAPEL assumido pelas crianças. O papel revela sua natureza social, bem como possibilita o desenvolvimento das regras e da imaginação. A relação entre a imaginação e os papéis assumidos é muito importante para o ato de brincar, pois ao mesmo tempo em que a criança é livre na sua imaginação, ela tem que obedecer às regras sociais do papel assumido.

A brincadeira é então, uma atividade sociocultural, pois ela se origina nos valores e hábitos de um determinado grupo social, onde as crianças têm a liberdade de escolher com o quê e como elas querem brincar. Para brincar as crianças utilizam-se da imitação de situações conhecidas, de processos imaginativos e da estruturação de regras. A brincadeira é, assim, um espaço de aprendizagem significativa para a criança.

A infância não é uma experiência universal de qualquer duração fixa, mas é diferentemente construída, exprimindo as diferenças individuais relativas à inserção de gênero, classe, etnia e histórias. Distintas culturas, bem como as histórias individuais, constroem diferentes mundos da infância. (Kishimoto 1995, p.7).

A finalidade de trabalhar o lúdico como possibilidade na Educação Infantil é importante que ela viva o presente com todos seus direitos. Na busca da superação desta escola castradora e excludente é fundamental que o educador considere toda a riqueza da cultura lúdica infantil, e todo repertório corporal que a criança traz consigo para a escola.

É através do lúdico que a criança vive seu próprio corpo, se relaciona com o outro e o mundo ao seu redor. A utilização do lúdico na escola caracteriza-se com um recurso pedagógico riquíssimo na busca da valorização do movimento, das relações, solidariedade. O

lúdico é uma necessidade humana e proporciona a integração com o ambiente onde vive, sendo considerado como meio de expresso e aprendizado.

As atividades lúdicas possibilitam a incorporação de valores, desenvolvimento cultural, assimilação de novos conhecimentos, desenvolvimento da sociabilidade e da criatividade. Por intermédio do lúdico, a criança encontra o equilíbrio entre o real e o imaginário, oferece a oportunidade de desenvolvimento de maneira prazerosa.

Brincar é um ato criador. Quando se olha para a criança escutam-se seus raciocínios, ou se observamos seus comportamentos, podemos notar que toda sua vida é iluminada pelo lúdico. Enfim, as brincadeiras possibilitam às crianças o encontro com seus pares, fazendo com que interajam socialmente, quer seja no espaço escolar ou não. No grupo descobrem que não são os únicos sujeitos da ação, e que para alcançar seus objetivos precisam levar em conta o fato de que outros também têm objetivos próprios que querem satisfazer.

3.0 ATENDIMENTO PSICOPEDAGÓGICO

Sessão 1: no primeiro dia conversamos com o aluno para saber qual era a dificuldade dele, depois do dialogo passamos algumas atividades no quadro para ele copiar. Fizemos isso para termos noção se o aluno sabe escrever as palavras.

Sessão 2: percebemos que o aluno tem uma dificuldade em conhecer as palavras, ele demonstrou que sabe copiar mas não faz leitura e não consegue identificar as letras e fazer junção silábica.

Sessão 3: a partir desse dia levamos atividades com vogais, alfabeto, para ele conhecer as letras identificando as palavras. Trabalhamos letras com significado, mostrando para o aluno a importância do alfabeto para o seu aprendizado. Depois, começamos com as famílias silábicas, passamos par ao mesmo exercícios com grande quantidade de famílias silábicas, onde percebemos a desenvoltura do aluno para o exercício. Percebemos também que o aluno se adaptou com as atividades diferenciadas onde demos a maior atenção, dedicação, ouvindo as suas falhas, as suas dúvidas, dando suporte para o aluno obter sucesso no aprendizado.

Sessão 4: neste dia, decidimos dar atividades que obtivessem junção silábica, para trabalhar a leitura com o aluno e percebemos que ele já estava bastante desenvolvido. Trabalhamos com: jogos silábicos, junção das famílias silábicas, ditado de letras e palavras, cartazes.

3.1 CRONOGRAMA

Data

Atividades a serem desenvolvidas

Entramos em contato com a instituição

Contato com professor

Entrevista com os pais do educando

Entrevista com o aluno

Sessão 1



Sessão 2

Sessão 3

Sessão 4

3.2 AVALIAÇÃO PSICOPEDAGÓGICA

Quadro: Sugestões e acompanhamentos: A partir dos 4 anos.

O que a criança já sabe fazer e tem que cumprir	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª	Sab.	Dom.
Dar água ao cachorro							
Manter o quarto arrumado							
Brincar e guardar os brinquedos quando terminar							
Tomar banho							
Respeitar todas as pessoas							
Não brigar com o irmão							
Manter o material escolar em ordem							

Fazer o dever de casa							
Não chamar palavrão							
Saber ouvir							

Pais ou Responsáveis:**I – Em Relação às AÇÕES E ATITUDES, coloque:**

De 1 à 5 = as ações que seu filho já dá conta de fazer ou que já fazem.

De 6 à 10 = as ações que eles estão com dificuldades.

Exemplo:

1. Ser carinhoso com os irmãos ou parentes.
2. Cuidar bem das suas coisas (caderno, mochila, guardar o tênis, brinquedos, etc.)
3. Tomar banho sozinho e se vestir.
4. Dar água ao cachorro ou gato.
5. Falar as palavrinhas mágicas.
6. Bagunçou/arrumou.
7. Saber ouvir.
8. Respeitar e obedecer (os pais, parentes, professora, etc.).
9. Falar sem gritar.
10. Saber esperar.

Obs.: fica a critério da necessidade percebida pelos pais.

II - Início da avaliação

Ao iniciar de preferência na 2ª feira.

No domingo já avise de como deverá proceder a semana, converse sobre o quadro, mostrando todas as AÇÕES E ATITUDES, o que vai acontecer e o que não vai, e principalmente o por quê, que vão iniciar essa avaliação.

Nos primeiros dias assim que se levantarem já mostra relembrando as ações.

Ao final de cada dia antes de rezar ou do diálogo como cada família procede, peça para o filho ir até o quadro, e junto com ele avalie verificando o que foi cumprido e o que não foi.

O que foi cumprido; elogie dê os parabéns e peça para ele (o filho), coloque a carinha feliz.

A mesma coisa com o que **não foi feito**, porém, não critique, deixe-o refletir. “Pergunte qual carinha você acha que devemos colocar aqui?” E peça para colocar a carinha triste, (caso ele não se manifeste).

Geralmente, a criança chora para não colocar a “triste”, mas tem que ser conforme o combinado.

Tente obter 60% ou mais de carinha “feliz”. Caso contrário o caso é mais sério.

Srs. Pais, não tente tapar o sol com a peneira, relevando isso ou aquilo, pois a criança é esperta o suficiente para perceber e pode então, não dar o efeito esperado. Trabalhem sempre com a VERDADE.

Os pais ou responsáveis, devem ser firmes. Se combinou que se tiver por exemplo, mais de 20 carinhas triste na semana, não vai fazer a atividade que ele escolheu, tem que cumprir.

Da mesma forma, se tiver cumprido as ações, o combinado deve ser cumprido também, para que ele tenha total confiança na palavra dos pais e se empenhe em cumprir as ações na próxima semana.

Os pais, devem procurar agir juntos. FALAR a mesma língua, e de nenhuma forma ou motivo desfazer o que um ou outro já determinou.

E durante os finais de semana, fazer atividades JUNTO com o filho como: brincar com ele de carrinho, massinha, no parque, futebol, bicicleta, etc.

ATENÇÃO:

Como nós já sabemos, as crianças também já conhecem os pontos fracos dos pais; então, **não dê o braço a torcer**; nos casos: de birra, chantagens emocionais (pedido por favor, eu te amo, choros, eu juro que amanhã ou semana que vem vou cumprir, etc.); pra conseguir ir ou fazer o que gosta sem ter alcança os objetivos.

Fazendo as regras serem cumpridas, a criança, também aprende, cresce emocionalmente e principalmente na personalidade.

As crianças em fase de alfabetização, é necessário, retirar do quarto todo tipo de brinquedo, pois, tudo tira a atenção dela.

Sugestão: coloque livros e revistas infantis, gibis, vamos colorir, pintar e aprender, etc.)

Conte pelo menos uma história por semana.

III– Sugestões Caso Alcance Os Objetivos Da Semana:

- a. Vídeo Game (de preferência sem violência)
- b. DVD
- c. Brincar de massinha
- d. Livro de pintar
- e. Passeios no parque/prça, etc.
- f. Sorveteria (se puder)
- g. Brincar do que quiser
- h. Ir ao pula-pula
- i. Fazer um lanche no mac.
- j. Ir ao campo de futebol.
- k. Ir à casa do primo, ou amiguinho.
- l. Tomar banho de piscina.

Pais, sempre elogie as coisas boas, sem comparações; nem sempre bater resolve, portanto, converse. Lembre-se que criança que apanha, vai acumulando ódio dentro de si, e acaba batendo nos outros para descarregar esse sentimento.

Atenção, amor e diálogo é o que todos nós gostamos.

4.0 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O espaço escolar pode e deve transformar-se em um espaço agradável, prazeroso, de forma que as brincadeiras e os jogos permitam ao educador alcançar sucesso em sala de aula. Por isso, os educadores, devem lembrar constantemente que a escola não é só um lugar para se estudar, mas também é um centro social, no qual conflitos e progressos se evidenciam constantemente no momento de interação das crianças com seus

colegas, monitores e educadores. A rejeição ou aceitação social de uma criança são importantes, pois repercutem diretamente no processo de aprendizagem, bem como na formação social da mente. Afinal, uma criança solitária acrescenta dificuldades na sua interação com o mundo.

Dessa maneira se a educação infantil tem como fundamento uma teoria co-construtivista, deverá levar em consideração na elaboração dos projetos curriculares e pedagógicos as implicações das brincadeiras, dos jogos, dos brinquedos no processo de ensino-aprendizagem. Pois como foi estudado, esses elementos funcionam como peças fundamentais e são de suma importância no desenvolvimento da criança.

Como ficou evidente neste estudo, através de atividades lúdicas o ser humano desfaz todas as suas frustrações cotidianas, reconstrói as energias e ideias, o jogo desperta o conhecimento. Então, brincando a criança desenvolve as qualidades e competências que são essenciais na construção do conhecimento, tais como: criatividade, iniciativa, coragem, socialização, capacidade de criar, imaginação, enfim, as crianças vão enriquecendo seus valores morais e intelectuais.

Usando os jogos e brincadeiras os professores podem ensinar de maneira prazerosa, tornando a aula um momento prazeroso de ensino-aprendizagem, alcançando os objetivos e metas educacionais que vão de encontro com as necessidades do alunado.

O jogo recupera o lúdico na escola, tornando o aluno um sujeito ativo e participativo das atividades escolares, uma vez que ele irá construindo os seus conhecimentos em todas as áreas. Aprendendo brincando, os educandos irão aos poucos desenvolvendo suas capacidades intuitivas em atividades predominantemente lúdicas. Os benefícios didáticos do lúdico são procedimentos altamente importantes; mas que passatempo; é o meio indispensável para promover a aprendizagem, disciplinar o trabalho do aluno e inculcar-lhe comportamentos básicos, necessários à formação de sua personalidade.

O uso de jogos no ensino aprendizagem é bastante significativo e proveitoso tanto para o trabalho do professor quanto para o aluno, enquanto ser que participa do processo de forma ativa envolvente. Afinal, o ato de brincar está na natureza da criança que desenvolve através da observação e da compreensão de mundo. Quando ocorre a transferência do mundo imaginário para o mundo real.

Conclui-se que o uso do lúdico possibilitou que os objetivos fossem alcançados, transpondo as dificuldades apresentadas pelo aluno e lembrando ao professor que ele deveria dar continuidade ao processo, a fim de estimular ainda mais o interesse do aluno pela aula.

REFERENCIAS

- ABRAMOVICH, F. *Literatura infantil: gostosuras e bobices*. 4 ed. SP: Scipione, 1994.
- BAKHTIN, M. *Marxismo e filosofia da linguagem*. SP: Hucitec, 1992.
- BETTELHEIM, B. *Uma vida para seu filho*. RJ: Campus, 1988.
- BROUGÈRE, G. *Brinquedo e cultura*. SP: Cortez, 1995.
- _____. *Jogos e educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1999.
- CUNHA, M.A.A. *Literatura Infantil: teoria e prática*. 16 ed. SP: Ática, 1997.
- FERREIRA NETO, C.A. *Motricidade e jogo na infância*. RJ: Sprint, 1995.
- FROEBOL. *Froebol e a concepção de jogo infantil: o brincar e suas teorias*. SP: Pioneira, 1998.
- KISHIMOTO, T. M. (org) *Jogos tradicionais infantis*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.
- _____. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 8 ed. SP: Cortez, 2005.
- _____. *Pré-escola e Democratização do Ensino*. Revista Idéias, n. 2. SP: 1988.
- LURIA, Alexander Eromanovich. *Desenvolvimento Cognitivo: Seus fundamentos Culturais e Sociais*. 3ª ed.; S.P.: Editora Ícone, 1999.
- MACHADO, R. (coord.) *Contadores de histórias*. SP: Núcleo de arte e educação da ECA (Escola de Educação e Artes) USP. Disponível em <<http://www.eca.usp.com.br>> acessado em 08 setembro de 2007.
- QUEIROZ, T.D. (coord). *Pedagogia lúdica: jogos e brincadeiras de A a Z*. SP: Rideel, 2002.
- MUSTSHELE, Marly Santos. *Problema de aprendizagem da criança*. S.P.: Loyola, 1995.
- OLIVEIRA, Marta Kohl: *Vigotsky. Aprendizado e desenvolvimento: Um processo sócio histórico*. S.P: Editora Scipione, 1996.
- OLIVEIRA, Vera Barros e BOSSA, Nadia Aparecida (orgs.). *Avaliação Psicopedagógica do Adolescente*. Ed. Vozes – 8ª ed., 1999.
- TAHAN, M. *A arte de ler e de contar histórias*. RJ: Conquista, 1997
- VIGOTSKI, L. *A formação social da mente*. SP: Martins Fontes, 1988.
- VILLARD, R. *Ensinando a gostar de ler e formando leitores para vida inteira*. RJ: Qualitymark, 1997.

