

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

FACULDADE DE EDUCAÇÃO

CURSO DE PEDAGOGIA - LICENCIATURA

Márcia Elisa de Oliveira Martins

A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO

**Porto Alegre
2º Semestre
2010**

Márcia Elisa de Oliveira Martins

A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO

Trabalho de Conclusão apresentado como requisito parcial e obrigatório para aprovação no curso de Pedagogia da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, realizado sob a orientação da Prof^a Dr^a Tania Beatriz Iwaszko Marques.

**Porto Alegre
2º Semestre
2010**

“O Lúdico é eminentemente educativo no sentido em que constitui a força impulsora de nossa curiosidade a respeito do mundo e da vida, o princípio de toda descoberta e toda criação.”
(Santo Agostinho)

AGRADECIMENTOS

Ao Pai maior, por iluminar o meu caminho, não me deixando esquecer que era capaz de fazer as tarefas mais árduas.

À minha maravilhosa família, por compreender minha ausência quando muitas vezes não pude dar a atenção merecida.

Aos meus alunos, por proporcionarem tantos momentos alegres e divertidos.

À querida orientadora Tania Beatriz Iwaszko Marques, por sua tranquilidade, sua dedicação, seu carinho e seus estímulos fundamentais para esta conquista.

À querida tutora Denise Severo, por sua atenção, seu carinho e sua disponibilidade em ajudar nas questões tecnológicas.

RESUMO

O presente estudo trata do relato e análise reflexiva da minha prática docente concretizada no estágio curricular do curso de Pedagogia, realizado na Escola Municipal de Ensino Fundamental Otilia Carvalho Rieth, na cidade de São Leopoldo, no primeiro semestre de 2010, com os alunos do 1º ano do ensino fundamental, com idades de seis e sete anos. No sétimo semestre de pedagogia, algumas problemáticas foram surgindo e a mais forte delas foi sobre a questão da ludicidade na educação. A fim de compreender melhor esse tema, buscou-se apóio teórico principalmente em Fortuna e Luckesi. O principal objetivo da investigação foi o de refletir de que forma o olhar lúdico do professor em sala de aula serve de ferramenta importante no desenvolvimento do ensino que promova a aprendizagem. Pondero a respeito do que significa o brincar para a criança, do que vem a ser a ludicidade e da importância do professor despertar o seu lado lúdico em sua prática pedagógica. A metodologia para coleta de dados foi feita através de observações e registros praticados no estágio e também pelas constatações feitas ao longo da experiência profissional. Este estudo reconhece a ludicidade na educação como sendo um tema de bastante relevância e pretende mostrar a necessidade do educador tecer o processo de aprendizagem dos educandos de forma prazerosa e divertida.

Palavras-chave: Lúdico; Brincadeira; Aprendizagem.

SUMÁRIO

RESUMO	05
INTRODUÇÃO	07
1. REVISANDO A TEORIA	09
1.1 A criança e o brincar	09
1.2 O Olhar lúdico do professor na sala de aula	11
2. REFLEXÃO SOBRE A PRÁTICA	13
CONSIDERAÇÕES FINAIS	28
REFERÊNCIAS	30

INTRODUÇÃO

No universo infantil, o interesse pelo brincar é real, já que toda criança tem a necessidade da brincadeira como parte do seu processo de vida. Sendo assim, este trabalho almeja pensar de que forma o olhar lúdico do professor em sala de aula serve de ferramenta importante no desenvolvimento do ensino que promova a aprendizagem.

Este trabalho se baseia em pesquisa bibliográfica e na reflexão sobre a prática adquirida no momento do estágio curricular, do curso de Pedagogia, realizado na Escola Municipal de Ensino Fundamental Otília Carvalho Rieth, na cidade de São Leopoldo, com os alunos do primeiro ano do ensino fundamental, no primeiro semestre de 2010. As constatações feitas ao longo da experiência profissional também trouxeram subsídios para a análise realizada. Procuo mostrar, nas reflexões, de que maneira a ludicidade, permeando o ambiente escolar, favorece potencializar os elementos cognitivos, sociais, afetivos e motores dos alunos.

Através das atividades planejadas e desenvolvidas na minha prática pedagógica, constato como a aprendizagem pode ser mais divertida e prazerosa, qualificando o trabalho realizado. Por isso, acredito ser esse um tema de bastante relevância para ser investigado a fim de que se compreenda como a ação pedagógica voltada para o brincar pode efetuar mudanças no processo escolar, não somente na questão da forma de construir o conhecimento, como também contribuindo para criar elos de amizade e cumplicidade entre alunos e professor.

Apresento este estudo dividido em capítulos, sendo que no primeiro utilizo do referencial teórico para refletir acerca da problemática em questão, subdividindo-o em duas partes. Na primeira subdivisão, falo a respeito do que é o brincar para a criança, indicando que é uma atividade importante da infância, onde ela aprende a realizar descobertas e ter um melhor entendimento sobre assuntos e sentimentos que vivencia no seu dia a dia. Igualmente escrevo sobre o que vem a ser o lúdico,

que possui o significado de jogo, mas traz o sentido da brincadeira, ocasionando satisfação e prazer na sua ação. Também pondero sobre a importância do professor despertar o seu lado lúdico, presente ou não em sua formação, porém essencial em sua prática pedagógica, objetivando agir de maneira dinâmica, desafiadora e renovadora em seu planejamento. Na segunda subdivisão, trago considerações sobre como a atitude lúdica em sala de aula pode transformar a práxis educativa do educador, no intento de proporcionar alternativas pedagógicas diferentes, promovendo o aprender com alegria. No segundo capítulo, apresento os dados da prática vivenciada no estágio, relatando atividades realizadas, bem como questionamentos e constatações de alunos, a respeito das tarefas promovidas. Durante essa análise, vou dialogando com os autores referidos. Finalizando, aponto as minhas considerações finais, creditando a ludicidade na educação como sendo um aliado aos professores na caminhada para bons resultados no processo de aprendizagem dos alunos.

1. REVISANDO A TEORIA

Buscando compreender melhor o papel da ludicidade na educação, faço, através da revisão teórica, uma abordagem a respeito do que é o brincar para a criança, do que vem a ser a ludicidade, bem como a importância do olhar lúdico do professor em sala de aula.

1.1 A criança e o brincar

O brincar é necessário na vida da criança. Enquanto brinca, a criança repete atitudes que prevalecem no meio em que vive, aprendendo, então, como se expressar e se integrar na sociedade. Portanto, é brincando que aprende aquilo que ninguém pode lhe ensinar, e, para isso, precisa ter oportunidade de brincar, a fim de se conhecer e se socializar. A esse respeito, Cunha (2001, p.28) afirma que, “o brinquedo proporciona o aprender, fazendo e brincando”. O brinquedo auxilia a criança em suas brincadeiras, manipulando-o ela faz descobertas, entra num mundo imaginário, de sonhos e fantasias. Quando brinca, a criança fica em seu próprio mundo, desfrutando de seus sentimentos de liberdade, vivendo o ser criança. Fortuna (2004, p. 2) acredita que “tanto jogo quanto brincadeira contém a idéia de laço, relação, vínculo, pondo indivíduos em relação consigo mesmos, com os outros, com o mundo, enfim”.

O brincar, para a criança, não é apenas um entretenimento, é também uma atividade em que se dedica de corpo e alma, demonstrando a seriedade dessa ação para ela. Os pais, em geral, ainda vêem com pré-conceito a brincadeira dentro da sala de aula, considerando perda de tempo. De acordo com Fortuna (2004, p. 9): “Brincando, reconhecemos o outro na sua diferença e singularidade e as trocas inter-humanas aí partilhadas podem lastrear o combate ao individualismo e ao narcisismo tão abundantes na nossa época.”

Quando o adulto não incentiva que a criança brinque, acaba impedindo que ela se beneficie de um excelente meio de aprendizagem. Então, se a criança aprende brincando, o brincar deve estar permanentemente conectado com a sua aprendizagem, desenvolvida em um ambiente atraente e desafiador. Concordo com Fortuna (2000, p.4) quando ela diz: “Defender o brincar na escola, por outro lado, não significa negligenciar a responsabilidade sobre o ensino, a aprendizagem e o desenvolvimento.” Muito pelo contrário, é através do brincar que podemos ajudar no processo educativo dos alunos, tornando a forma da aprendizagem eficaz e divertida.

“De acordo com sua origem latina, o significado da palavra lúdico é *ludus* que significa jogo. O termo se relaciona ao brincar e essa ação normalmente é compreendida através da utilização dos brinquedos, dos jogos e das brincadeiras.” (Pinheiro, s.d.,p. 1). Conforme Fortuna (2000), jogo é o suporte da brincadeira, que, por sua vez, é o lúdico em ação.

Para Luckesi (2005), o que aponta o lúdico é a experiência de plenitude que ele possibilita a quem o vivencia essa ação. Sendo assim, a ludicidade traz satisfação e alegrias ao sujeito que pratica essa atividade, promovendo significados no seu desenvolvimento. O desempenho lúdico pode colaborar com o educador em suas tarefas pedagógicas, oportunizando novas maneiras dos educandos construírem a aprendizagem.

A capacidade lúdica está diretamente relacionada a sua pré-história de vida. Acredita ser, antes de mais nada, um estado de espírito e um saber que progressivamente vai se instalando na conduta do ser devido ao seu modo de vida. (Negrine, 2000 *apud* Sá, 2004, s.p.).

Dessa forma, fica entendido que, se o professor não teve momentos de ludicidade em sua trajetória de ensino, provavelmente terá dificuldades de trabalhar com o lúdico, pois foi formado no ensino bancário onde se transmite o conhecimento, com ideias prontas e verdades absolutas. No entanto, Fortuna (2000) afirma que os educadores precisam ter essa capacidade para brincar, para poder agir e interagir com seus alunos.

1.2 O Olhar lúdico do professor na sala de aula

O educador que se preocupa com a sua tarefa de educar, precisa constantemente fazer reflexões sobre sua prática escolar. Deve transformar o processo de aprendizagem dos alunos, trocando métodos tradicionais por novas estratégias, modificando a sua compreensão de como ocorre a aprendizagem em sala de aula. Trazer a ludicidade para a educação faz com que o educador repense conceitos e concepções arraigadas, mudando sua maneira de pensar e atuar. Fortuna destaca (2000, p.9):

Uma aula ludicamente inspirada não é, necessariamente, aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes, influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos, no papel do aluno.

Muito pode ser trabalhado a partir de jogos e brincadeiras, entretanto também deve haver espaço no planejamento, para contar e ouvir histórias, inventar dramatizações e praticar desenhos, já que são atividades que auxiliam na produção de conhecimentos. Uma aula lúdica provoca o aluno a pensar, a produzir, ser criativo, porque o professor reconhece o valor do sujeito operar sobre as situações de ensino, para construir seu conhecimento. Logo, o educador tem uma visão diferenciada do fazer docente e se preocupa em conciliar os objetivos pedagógicos de uma forma que os alunos queiram aprender, instigando a curiosidade, provocando o interesse, através da ludicidade. Luckesi (2005, p. 43) comenta que:

[...] uma educação centrada em atividades lúdicas tem a possibilidade, de um lado, de construir um Eu (não um ego) saudável em cada um de nós, ou, por outro lado, vagarosamente, auxiliar a transformação do nosso ego construtivo num Eu saudável. [...]

Creio que as leituras de mundo do professor irão caracterizar e orientar sua prática voltada para o elemento lúdico ou não. Para essa vivência lúdica ser expressiva, o educador precisa empregar atividades didático-pedagógicas, que aproveitem os interesses demonstrados pelas crianças em outras atividades, estimulando sua curiosidade, lhes ensinando a explorar e experienciar novas situações. Fortuna (2000, p.9) esclarece que: “A sala de aula é um lugar de brincar se o professor consegue conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos do aluno.” Para que isso ocorra, o professor carece de estar preparado para a troca de saberes com seus alunos, pois como não detém todo o saber, pode ser o facilitador da aprendizagem deles deixando de ser o centralizador de tudo. É essencial que o professor incite o seu aluno a aprender cada vez mais, motivando-o adequadamente, entendendo o modo como raciocina.

A escola é um espaço da sociedade, no qual a criança pode vivenciar essas experiências lúdicas, porque a família não tem mais condições de ofertar tais momentos, por falta de tempo e espaço, ficando a formação da criança limitada, no que se refere ao brincar. Para Luckesi (2005, p. 42):

Uma educação lúdica tem na sua base uma compreensão de que o ser humano é um ser em movimento, permanentemente construtivo de si mesmo. Ela foge ao entendimento de que o ser humano é um ser dado pronto e que deve, no decorrer da existência, “salvar a sua alma”, visão sobre a qual está assentada a pedagogia tradicional.

Portanto, cabe ao professor avaliar a brincadeira não como tempo perdido, tendo a idéia de que é uma atividade oposta ao trabalho, menos importante do que o resto das atividades pensadas, uma vez que as crianças precisam e merecem esse tipo de atividade articulada ao seu processo de aprendizagem. Segundo Cunha (1988, p. 9), “O brincar é uma arte, um dom natural que, quando bem cultivado, irá contribuir, no futuro, para a eficiência e o equilíbrio do adulto”. Nesse ponto de vista, os elementos lúdicos se tornam vivos para sempre no indivíduo e podem estar presentes em diferentes momentos da vida.

2. REFLEXÃO SOBRE A PRÁTICA

O espaço da ludicidade deve ser estimulado pelo educador que reconhece que a criança é um ser em movimento, promovendo atividades lúdicas de forma intencional ou livre, pois ambas podem desenvolver a aprendizagem. Luckesi (2005, p. 43) afirma que: “Educar crianças ludicamente é estar auxiliando-as a viver bem o presente e preparar-se para o futuro”. Muitos educadores negligenciam este momento lúdico, ofertado apenas quando sobra tempo no final da aula, ocasionando prejuízos ao desenvolvimento do educando, porque não estimula que a imaginação e a criatividade despertem.

Durante meu estágio, planejei as aulas sempre pensando em realizar atividades criativas, divertidas e diversificadas, na intenção de proporcionar aos alunos um ambiente agradável e estimulante. Houve muitos momentos lúdicos, pois percebo a importância da aprendizagem voltada para o lado lúdico, utilizada como ferramenta que facilita a produção do conhecimento. A prática da leitura, por exemplo, foi contemplada diariamente por acreditar ser necessária ao processo de alfabetização e letramento, buscando incentivar os alunos a se tornarem futuros leitores. Ao fazer a contação de histórias, intitulada como *leitura deleite*, foi permitido aos alunos entrarem no mundo da magia e da fantasia, onde trabalharam com emoções, conflitos, sentimentos e frustrações. Ouvindo as histórias de contos de fadas entraram em contato com o faz-de-conta, aprendendo a interpretar a realidade através dos simbolismos. Concordo com Abramovich (1997, p.17) quando ela diz:

Como a literatura infantil prescinde do imaginário das crianças, sua importância se dá a partir do momento em que elas tomam contato oralmente com as histórias, e não somente quando se tornam leitores. Desde muito cedo, então, a literatura torna-se uma ponte entre histórias e imaginação, já que “é ouvindo histórias que se pode sentir...e enxergar com os olhos do imaginário... abrir as portas à compreensão do mundo.

Na semana de aula em que trouxe a “Sacola Ler e Saber”, com vários livros emprestados do curso Pró-Letramento do qual participei, as crianças vibraram com o material colorido e atraente que manusearam, sentindo a textura e o cheiro de novo. Esse contato teve a intenção de aproximá-las dos livros, aprendendo a cuidá-los e valorizá-los. Entendo que a criança precisa desse espaço, pois ela pode aprender escutando, sentindo e tocando. Entre as obras que vieram na sacola estavam: A verdadeira história de *Chapeuzinho Vermelho* de Agnese Baruzzi e Sandro Nataini e *Cuidado com o menino* de Tony Blundell, que abordavam o tema receitas, se encaixando nos assuntos alimentação e saúde selecionadas para o projeto de estágio. Essa atividade promoveu o despertar da leitura, da escrita, incentivou a oralidade, aliando o prazer e o divertimento. Relato agora as falas feitas pelos alunos: “Profª estes livros são teus? São tão lindos!” (Bianca¹); “Sabe, eu já sei ler, quer que eu leia pra ti?” (Fábia); “Estou curioso para ver a história que tu vai contar hoje?” (Paulo) “Profª, vou pedir de presente um desses livros” (Valentina).

Nessa mesma idéia de impulsionar a leitura, a escrita e a oralidade, propus que criassem uma receita para a mamãe, onde servi de escriba. Nessa atividade, foi possível observar os sentimentos e a criatividade aflorarem.

Receita para a mamãe:

Ingredientes:

Um copo de alegria.
Dois ovos de paixão.
Uma xícara de amor.
Duas xícaras de farinha de carinho.
Uma xícara de beijos.
Uma xícara de abraços.

Modo de fazer:

Misturar todos os ingredientes com uma colher bem grande. Colocar em uma forma de coração. Ficar no forno por duas horas. Quando esfriar, enfeitar com flores, uvas, moranguinhos e chocolate picado.

¹ Os nomes das crianças são fictícios, para preservação das suas identidades.

Realizei várias vezes a atividade de continuação da história, onde os alunos, oralmente, inventaram o final da história. Nesse exemplo, falaram sobre a plantinha.

História Inventada

Era uma vez uma plantinha, ela gostava muito de água e luz do sol. Ela crescia em um belo jardim, cheio de flores, mas um dia... foi cortada e morreu. O Ezequiel que era o jardineiro e cuidava das plantinhas, foi na loja e comprou outra plantinha, bem bonitinha, de cor rosa pink. Ele enterrou e deu um pouco de água, ela foi crescendo aos pouquinhos. Um dia ela virou uma bela planta, então o Ezequiel a tirou da terra e colocou no vaso para pegar um pouco de sol. Outro dia ele comprou mais vasos, colocou mais plantinhas e cuidou delas.

Outros suportes de textos também foram utilizados, como o jornal, principalmente o encarte do Jornal Vale dos Sinos, chamado Sininho & CIA, adequado para crianças, contendo histórias, adivinhas e notícias, entre outros. Mostrei reportagens e figuras de tribos indígenas que vivem na mata mantendo sua cultura e também aqueles índios que vivem em cidades com costumes misturados com os nossos. Aprenderam que alguns indígenas vendem artesanato à beira das estradas ou em sinaleiras, porque não têm terras e comidas suficientes para se manterem lá na mata, conforme seus costumes e tradições. Diversifiquei também no uso de gêneros textuais, empregando poemas, parlendas, charadinhas, trava-línguas e letras de música, de modo que reconhecessem diferentes materiais escritos. No caso da parlenda, por exemplo, foram trabalhados, além da expressão oral, os números e a musicalidade das rimas.

Um, dois, feijão com arroz;
Três, quatro, macarrão no prato;
Cinco, seis, bolo inglês;
Sete, oito, comer biscoitos;
Nove, dez, comer pastéis.

Ainda relacionada à expressão oral, a dramatização fez parte das atividades programadas. As crianças adoram representar, pois podem dar sentido às narrativas

ouvidas, através de personagens diferentes, aumentando sua percepção a respeito das coisas e das pessoas. Essa exibição pública oportuniza aos alunos ultrapassarem a inibição, se comunicando por meio de um personagem ou falando através de suas próprias ideias. Passo ao relato de uma atividade.

Narrei aos alunos a história *O sanduíche da Dona Maricota*, escrita por Avelino Guedes, que fala de uma galinha que quer fazer um sanduíche, porém outros personagens, também animais, palpitam sobre os ingredientes que ela deve colocar no pão. Depois de contar a história, perguntei quem gostaria de recontá-la, falando as falas dos personagens. Muitos dedinhos foram levantados, então acertamos que alguns fariam primeiro, os demais seriam a platéia e depois trocaríamos de atores para que todos participassem. Combinei que eu seria a narradora e na ordem que cada personagem fosse aparecendo na cena, eles falariam, bem alto e devagar, a frase dita por mim. Comecei a reconta e antes mesmo de ler algumas frases, eles já iam dizendo em voz alta as frases da história. Isso comprovou que eles estavam atentos e interessados na leitura feita. Foi uma dramatização divertida e prazerosa, para eles e para mim.

Em outro dia, após confeccionarem *dedoches* de índios, as crianças inventaram diálogos sobre a vida indígena, relacionando a alimentação deles com a nossa, representando com os bonecos. Os fantoches são acessórios que ajudam a liberar as emoções, desvendando a personalidade e a criatividade da criança, por trás do boneco. Participei também da conversa imaginária, o que os incentivou a falarem.

Diálogo criado

Professora Márcia: - Oi amigo, como foi a pesca hoje?

Mário: - Foi boa, pesquei um peixão.

Professora Márcia: - E tu já plantaste o milho?

Mário: - Já. Agora é só esperar nascer.

Professora Márcia: - Tu podes me ajudar a plantar a mandioca?

Mário: - Sim, quando tu queres plantar?

Professora Márcia: - Pode ser amanhã.

Mário: Tá bom.

A música também possui um grande valor educativo, uma vez que traz uma atmosfera de alegria e felicidade para a criança, por onde ela demonstra a sua sensibilidade, aperfeiçoa a coordenação motora, reforça a concentração e a memória. Por isso, utilizei como estratégia o lado lúdico-musical em meu planejamento.

Música: Os indiozinhos

Um, dois, três indiozinhos
Quatro, cinco, seis indiozinhos
Sete, oito, nove indiozinhos
Dez num pequeno bote.
Íam navegando pelo rio abaixo
quando o jacaré se aproximou
e o pequeno bote dos indiozinhos
quase, quase virou, mas não virou

É interessante que a criança utilize vários materiais em seus trabalhos, para ampliar sua criatividade e imaginação, retratados em desenhos, pinturas, modelagens e outros. Assim sendo, o lúdico e o artístico podem caminhar juntos na aprendizagem dos alunos, estimulando a expressão e assim podem demonstrar o que sentem trabalhando as questões de autoestima e as relações com os seus semelhantes.

Através do tema frutas, solicitei aos alunos que confeccionassem, com massinha de modelar, variadas frutas. Eles se divertiram e soltaram a imaginação, modelando as frutas de sua preferência. Utilizaram muitas cores, trocando com os colegas ou mesmo misturando as que já tinham. Depois de pronto, fizemos uma exposição, observando as frutas que se repetiram as que eram diferentes e

comparando as maiores com as frutas menores. Com essa atividade foi possível desenvolver a coordenação motora, a socialização, a observação e a autonomia.

De acordo com Luckesi (2005, p. 43), "Enquanto estamos participando verdadeiramente de uma atividade lúdica, não há lugar, na nossa experiência, para qualquer outra coisa além dessa própria atividade. Não há divisão. Estamos inteiros, plenos, flexíveis, alegres, saudáveis." Confirmei esse pensamento em muitas ocasiões em sala de aula e também no pátio da escola. Os jogos e as brincadeiras realizadas proporcionaram aos alunos sentir essas emoções e também desenvolver muito aprendizado. Após explicar sobre a pirâmide alimentar, trouxe, para a sala de aula, várias embalagens de alimentos vazias e, na medida em que mostrava o produto, os alunos tinham que dizer a que grupo da pirâmide alimentar pertencia cada alimento mostrado. Foi uma forma divertida de assimilar o conteúdo, através de um material concreto, colorido e de fácil acesso.

Em outra atividade, utilizei as embalagens de alimentos, porém focalizando a sua origem, explicando, por exemplo, de onde vem o sal e de que fruta se faz o chocolate. Depois exibia o produto e pedia para que os alunos dissessem se era de origem animal, vegetal ou mineral.

Realizamos uma visita ao mercadinho do bairro, na qual os alunos observaram e identificaram as frutas, os legumes e as verduras que trabalhamos anteriormente. Aproveitei para mostrar como são vendidos, ou seja, por unidade ou por quilo. Passeamos pelos corredores onde as crianças foram apontando o feijão e os doces, alimentos também trabalhados. Foi bastante proveitoso o passeio-aula, onde percebi o aprendizado acontecendo. Realmente, unir a teoria com a prática traz resultados mais concretos, contribuindo para mostrar aos alunos que aquilo que trabalhamos em aula está vinculado à vida. Posteriormente, montamos um mercado em sala de aula, utilizando as embalagens de alimentos e dinheirinho de brinquedo que eles trouxeram de casa. Divertimo-nos com a brincadeira, onde as crianças compraram e venderam produtos. Ora eram vendedores, ora compradores, vivenciando esses papéis sociais. A brincadeira em questão não apenas divertiu-os, mas fez com que interpretassem o mundo em que vivem, já que a criança aprende observando e buscando entender os papéis do mundo real. Nesses momentos de

brincadeira, devemos estar atentos para conseguirmos perceber as necessidades dos alunos, tanto na parte cognitiva quanto afetiva. Fortuna (2007, p.15) enfatiza:

Todo lugar é lugar de brincar, e toda hora é hora de brincar, em qualquer idade, quando o ato de brincar é entendido como uma forma de afirmar e renovar a vida, pois a brincadeira é tanto condição para que a vida aconteça, quanto meio para que se expresse, seja compreendida e transformada.

A brincadeira é uma forma divertida de aprendizagem, onde se pode fazer amizades e aprender a ter senso de companheirismo. Quando a criança brinca em grupo ou sozinha, aprende a organizar seus sentimentos, compreendendo-se melhor e também aos outros. Foi marcante o envolvimento dos alunos durante as atividades recreativas no pátio, participando e executando as atividades espontaneamente, de forma dinâmica e alegre.

Na semana indígena fizemos uma brincadeira de circuito na floresta, onde os alunos passaram por obstáculos que lembravam elementos da natureza. Tiveram que passar por cima do tronco da árvore representado pelo banco, atirar bolinhas nas frutas colocadas sobre o banco para colher frutas das árvores, caminhar por cima de cordas e contornar os cones para escapar da onça, nadar rápido sobre um colchonete fingindo estar fugindo do jacaré e, por último, usar a vara para pescar no rio. Foi excitante para eles imaginar que estavam na mata com animais selvagens.

Adoraram igualmente a atividade que envolveu também as embalagens dos alimentos, que foi realizada em equipes, onde constatei a importância do trabalho em grupo para o resultado ser alcançado. Os alunos ficaram divididos em dois grupos, enfileirados, sendo que um aluno de cada vez deveria buscar o alimento na prateleira e colocar na cesta. O grupo que cumprisse primeiro a tarefa, venceria. Luckesi (2005, p.2) fala que:

Certamente que vivenciar uma experiência lúdica em grupo é muito diferente de praticá-la sozinho. O grupo tem a força e a energia do grupo; ele se movimenta, se sustenta, estimula, puxa a alegria, mas somente cada indivíduo, nesse conjunto

vital e vitalizado, poderá viver essa sensação de alegria, partilhada no grupo.

Na brincadeira de boliche dos alimentos, também realizada por equipes, os alunos tiveram que acertar as garrafas pet, com figuras de frutas coladas, colocadas no chão da cancha. Os vencedores foram os que conseguiram derrubar mais frutas. Na realização dessas brincadeiras, a energia dos grupos ficou evidente quando gritavam para incentivar os colegas de equipes: *Vai, Felipe corre; Corre, Marcelo, tu consegues; Ligeiro, Rosa, joga com calma; Mira bem no meio das garrafas; Nós vamos ganhar*. Durante as atividades, pude perceber o entrosamento entre eles, assim como focalizar as lideranças.

O brincar em grupo ensina aos alunos como trabalhar no coletivo, fazendo com que percebam ser necessário cooperar uns com os outros, para que a vitória seja alcançada. O estar no grupo traz mais energia, evita que a criança desanime diante dos percalços a cumprir e alcance os objetivos com mais vontade. Também auxilia a lidar melhor com as questões referentes ao egocentrismo, já que precisa aceitar as regras da brincadeira, como esperar a sua vez de participar. Segundo Fortuna (2008, p.465): “Na brincadeira somos exatamente quem somos e, ao mesmo tempo, todas as possibilidades de ser estão nela contidas. Ao brincar exercemos o direito à diferença e a sermos aceitos mesmo diferentes ou aceitos por isso mesmo.”

Durante as brincadeiras em grupo, observei que, no intuito de ganhar, os alunos esqueciam as diferenças existentes com certos colegas e procuraram se ajudar mutuamente, pois o objetivo era que a equipe concluísse a tarefa para obter a vitória. Ao praticar uma atividade lúdica a criança se entusiasma, vence barreiras, desafia seus limites, portanto adquire mais confiança.

Os alunos também vibraram em participar das brincadeiras de caráter mais individual, como aquela em que precisaram encontrar o alimento do personagem. Nessa atividade, os alunos ficaram divididos em dois grupos: de um lado os personagens da história *O sanduíche da Maricota* e do outro lado os alimentos relacionados com os personagens. Ao sinal da professora, os personagens

deveriam procurar a sua comida, demonstrando que houve compreensão e atenção da narrativa.

Em outra atividade, com o mesmo tema, foi feita uma adaptação da brincadeira coelho sai da toca, onde os alunos ficaram separados em três participantes. Um dos alunos ficou dentro da casa e recebeu um nome do personagem da história. Ao sinal da professora, quem tivesse o nome do personagem dito por ela deveria trocar de casa, depois trocaram de posições para que todos pudessem participar. O objetivo aqui era desenvolver a atenção e a memória.

Com o assunto frutas e verduras foi realizada a atividade de passa passará, onde algumas crianças foram escolhidas para fazerem um arco com as mãos e os demais alunos passaram por baixo, cantando a música. A criança que ficasse presa no arco escolhia entre as frutas estipuladas, por exemplo: uva ou maçã. Na atividade nome da fruta, os alunos ficaram em círculo e a professora jogava a bola para um aluno que deveria pegar e dizer o nome de uma fruta. Depois o aluno jogava a bola para o colega que deveria dizer o nome de outra fruta.

Na atividade telefone sem fio, todos os alunos ficaram em círculo sentados no chão e a professora iniciava dizendo o nome de uma fruta no ouvido do aluno que deveria falar o que ouviu ao colega do lado. Na atividade as frutas e as verduras, um aluno escolhido ficou no meio da cancha, representando a cesta que tinha que correr somente para os lados acima da linha demarcada, tentando pegar as verduras e as frutas. Os outros alunos receberam nomes de frutas e verduras, sendo que estes deveriam correr de um lado para o outro sem deixar a cesta pegá-los. Depois houve a troca do aluno que estava representando a cesta, para que todos tivessem a mesma oportunidade.

Na atividade é fruta ou não, os alunos ficaram em círculo e a professora jogava a bola para um aluno e dizia, por exemplo, beterraba. O aluno deveria pegar a bola e responder se era ou não fruta, errando aguardava a brincadeira terminar fora do círculo. O objetivo era lembrar as frutas e as verduras trabalhadas em sala de aula, estimulando a memória e a atenção.

Na semana do Dia das mães, as crianças participaram da atividade mamãe pode ir? Nessa atividade os alunos ficaram em pé, um do lado do outro, no pátio. A professora participou sendo a mamãe e um aluno de cada vez jogou um dado e perguntava: mamãe pode ir? A mamãe respondia: *Sim, dá três passos de elefante*, conforme o número apontado pelo dado. Os animais variaram, aparecendo formiguinha, borboleta, caracol, leão e outros. Na atividade ciranda, cirandinha brincou-se de roda cantada e quando o aluno entrava na roda dizia bem alto o nome da sua mamãe. Na atividade de siga o chefe, os alunos ficaram em fila e um aluno escolhido ficou na frente fazendo gestos que os outros deveriam imitar. Depois trocavam os chefes para que todos participassem.

O jogo também é uma atividade saudável que permite que a criança tenha um bem-estar e aprenda sem notar que está aprendendo. É o que Fortuna (2000, p.7) diz: “A verdadeira contribuição que o jogo dá a educação é ensiná-la a rimar aprender com prazer.” Na ação de jogar ocorre a compreensão de regras e informações que começam a fazer sentido na infância e serão vivenciadas por toda a vida adulta.

No laboratório de informática, utilizei vários jogos computadorizados que fizeram a festa da criançada, unindo as características do jogo normal com as do jogo virtual. Foram jogos que apresentaram animações e desafios, instigando os alunos a resolver situações. Os alunos brincaram num jogo onde tinham que encontrar a prateleira correta para os alimentos, separando-os de acordo com sua origem, animal, vegetal e mineral. Esse jogo desenvolveu o raciocínio, bem como a rapidez, pois tinha tempo para ser realizado. No jogo de memória, também envolvendo a temática de alimentos, precisaram encontrar os pares certos dos legumes e verduras. No jogo de plantar, escolheram a semente e cuidaram para que não faltasse água e adubo.

Utilizei também outros recursos no laboratório de informática, como o vídeo *Todo dia era dia de índio*, onde os alunos assistiram as imagens de fotos de índios, observaram a pintura do corpo, os enfeites que colocam na boca e no rosto. Perceberam o colorido de suas vestimentas, cantaram a música, compreendendo

ainda mais sobre a sua cultura e reconheceram a importância de respeitar suas tradições. Compararam sua alimentação saudável (frutas, peixes, plantas, raízes) com a nossa e viram que vários alimentos presentes em nosso cardápio atualmente, aprendemos com os indígenas a comer. Depois desenharam e pintaram no paint, sobre o que viram no vídeo.

Ouviram a história *A cesta da dona Maricota*, onde os alimentos provocam uns aos outros, contando as vantagens nutritivas de se comer verduras, frutas e legumes, em deliciosos versos e rimas. Foi muito bom mostrar aos alunos uma forma diferente de ler o livro de história, pela tela do computador, vendo as imagens e envolvendo-se com a narrativa divertida. Apresentei, também em vídeo, como acontece a germinação da planta, onde a plantinha narrava sua trajetória de vida. Embora muitas crianças ainda não tenham acesso ao computador em casa, vivem na era digital, portanto dominam a tecnologia de diversas maneiras, desde o brincar no vídeo game quanto fazer uso do celular. Sendo assim, o educador deve inserir esse recurso em seu planejamento, oferecendo uma pedagogia que inova, para alcançar uma educação de qualidade.

Em sala de aula também houve diversão com jogos, onde as crianças confeccionaram alguns, como o jogo da memória sobre as frutas, o jogo de quebra-cabeça sobre os indígenas ou o jogo do bingo de letras. Quando o jogo ou o brinquedo é feito pelo próprio aluno tem mais significado para ele, que acaba dando mais valor e demonstrando mais interesse. Ao término do jogo eles comentaram: *Amei fazer o jogo e depois jogar com a Ana (Cíntia); É bem divertido fazer o seu próprio jogo (Cauã); Vou jogar em casa com o meu primo (Edison).*

Acredito no que afirma Fortuna (2000, p.4) que: “É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.” Por isso, quando a *Manuela* trouxe cartas de baralho para brincar durante o recreio e resolvi ensiná-la a jogar o jogo do sabonete, os demais também se interessaram e quiseram aprender. Joga-se com quatro pessoas e cada uma recebe dez cartas que devem ser colocadas viradas para baixo. Retira-se do baralho

a dama, o valete e o rei de todos os naipes e as demais ficam na mesa. O primeiro aluno retira uma carta da pilha restante e a substitui pela carta que ocupa aquela posição das suas cartas. Se tirar um três deverá trocar pela terceira carta, deixando-a desvirada. Vê a carta que ocupava a posição três, por exemplo, o cinco e a troca pela carta da quinta posição e assim por diante, até não ser mais possível trocar. Passa a vez ao próximo jogador que procede da mesma maneira, ou pegando a carta que o colega largou ou comprando outra do baralho. O objetivo do jogo é completar primeiro a seqüência numérica do um ao dez sendo que o um será representado pela carta do Ás.

As crianças amaram o jogo e gostaram de brincar com a professora, visto que essa manifestação de interesse pela brincadeira que eles estão realizando faz com que se sintam prestigiados. Fortuna afirma (2000, p.8): “Não é necessário ser criança para usufruir o brincar, pois sua herança - a criatividade - subsiste na vida adulta.” Eu aproveito muito as brincadeiras e jogos com eles, pois também gosto de diversão. Considero extremamente gostoso participar do mundo da criança, sendo que esse brincar junto reforça os laços afetivos de amizade e carinho. Deixo o lado lúdico aparecer, conciliando o ser criança com o ser adulto, interagindo com o grupo. Fortuna (2000, p.8) destaca que:

[...] a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico.

É muito importante para o educador ver as atividades propostas, despertando o interesse e motivação dos alunos para a aprendizagem. No estágio, observei por parte dos alunos, satisfação em realizar as tarefas, participando ativamente, contribuindo com opiniões e comentários assim: *o que será que a profª vai inventar nessa semana* (Eduardo); *o que faremos de legal hoje?* (Pietro); *profª, gostei muito dessa brincadeira* (Rebeca); *adorei essa música e aquele poema* (Mônica). Isso me permitiu acreditar que estava conseguindo realizar atividades interessantes, através

de aulas dinâmicas e lúdicas que atraíam o grupo, estando de acordo com seus anseios.

Quando trabalhamos a germinação da planta, partimos da história do *João e o pé de feijão*, contada na semana anterior e que se liga à temática principal, alimentação e saúde, pois é através da plantação que muitos alimentos chegam a nossas mesas. Realizamos a experiência de plantar a semente do feijão no algodão e a cada dia os alunos desenhavam como estava o desenvolvimento da sua semente, além, é claro, de observar se ela precisava de água e claridade. Eles gostaram de plantar, aguardando ansiosos para ver sua plantinha crescida. Conversamos sobre as necessidades da planta, para nascer e se desenvolver. Falamos sobre a importância de comer produtos sem agrotóxico, da higiene e conservação dos mesmos.

Organizei com os alunos uma salada de frutas coletiva que foi muito especial. Convidei as mães do *Léo* e do *Miguel* para ajudar na organização, pois ambas tinham disponibilidade de horário. Começamos a tarefa, onde todos lavaram suas mãos e colocaram a toquinha e o avental. As mães e a professora descascaram as frutas trazidas de casa por eles. Depois os alunos picaram e colocaram no pote onde os ingredientes foram misturados. Enquanto aprontávamos a nossa receita conversamos sobre a importância das frutas e como a salada ficaria saborosa, porque afinal nós a estávamos preparando. Os alunos fizeram seus comentários: *Que delícia que vai ficar essa salada de frutas* (Nicolas); *Nossa, que legal brincar de cozinheiro* (Patrick); *Eu adoro comer frutas* (Benito).

Quando ficou pronta, servimos e alguns alunos apenas provaram, demonstrando não terem o hábito de comer frutas em casa, porém outros repetiram várias vezes. As mães demonstraram muita satisfação por estarem realizando uma atividade em parceria com a professora e com o seu filho. Ofereceram-se para serem chamadas quando eu precisasse. É muito gratificante poder contar com pais que colaboram e entendem o trabalho que está sendo desenvolvido, pois a participação deles na escola é interessante para a escola e para o filho, já que a parceria no educar é extremamente eficaz. Acredito que a escola deve dar o

primeiro passo, deixando a porta aberta para que a família possa contribuir e interagir na educação dos filhos.

Solicitei aos alunos que pedissem que as mães mandassem receitas com ingredientes saudáveis para a escola, pois esse era o tema que estava sendo desenvolvido, alimentação saudável e saúde. Todas as mães enviaram receitinhas saborosas que viraram um livro de receitas, um presente que foi feito para presenteá-las no seu dia. Todas as mães receberam o livro, contendo as receitas de todas as mães da turma, com a capa confeccionada pelas crianças. Os comentários foram: *a minha mãe achou o máximo o livro e já fez algumas receitas* (Amanda); *a minha mãe fez a receita que a mãe do Fabrício mandou* (Felipe).

Foi possível observar o aprendizado dos alunos acontecendo em todas as atividades praticadas, em sala de aula, no pátio, no laboratório de informática e na pracinha. As construções de aprendizagens podem ser realizadas em circunstâncias diversas, como quando a criança brinca de forma livre, utilizando o faz de conta para se expressar. Fortuna (2008, p. 461) esclarece que:

No mundo do faz-de-conta um outro senso de realidade é experimentado, impulsionando a confiança na possibilidade de transformação da realidade marcada por novo imaginário, novos princípios e novos valores gerados na solidariedade, ousadia e autonomia que as atividades lúdicas podem comportar.

Brincando na pracinha da escola, as crianças tiveram um espaço privilegiado para aprender, num lugar amplo com vários brinquedos como gangorras, balanços, casinha e gira-gira, muita areia para fazer castelos, estradas, comidinhas. Quando os alunos brincaram de fazer receitas, acabei explorando a atividade com as seguintes intervenções: *Do que é esse suco? Vai fazer feijão hoje? Que gostoso esse sanduíche!* Creio que nessas situações é possível enriquecer a brincadeira, fazendo um paralelo com os assuntos já estudados, estabelecendo um clima harmônico de diálogo e de bom humor, necessários entre alunos e professores. As crianças tiveram ainda a possibilidade de andar descalças, quando o tempo permitiu, sentindo os estímulos das pedrinhas, da areia e dos obstáculos presentes na

pracinha. Aproveitaram as árvores na brincadeira, uma em especial onde eles puderam subir, enfrentando medos e desafios. Os alunos coletaram e analisaram muitos materiais pelo pátio como folhas, sementes, insetos, que se tornaram elementos riquíssimos para as suas descobertas e experiências. Enfim, utilizaram um ambiente totalmente lúdico, se movimentando com autonomia, construindo o conhecimento através de tentativas, de erros e de acertos. Fortuna (2008, p. 468) assinala que:

O mundo dos brinquedos e da brincadeira é mágico, nele cabendo todas as idades, estados de espírito, tendências, necessidades, habilidades e competências físicas, sócio-afetivas e cognitivas, não porque exista um brinquedo sob medida para cada um, mas porque a brincadeira transforma cada brinquedo em brinquedo de todos.

Nessa perspectiva, o encantamento produzido pela atividade lúdica pode fortalecer a relação afetiva entre os alunos e o professor, propiciando uma convivência proveitosa e satisfatória para ambos os lados, fazendo com que os momentos na escola sejam agradáveis e marcantes. Esse diferencial auxilia na aprendizagem dos alunos a fim de que seja conquistada com mais facilidade, assim sendo a postura do educador em relação à ludicidade na educação é essencial para garantir muitos momentos atraentes e estimulantes, onde o aprender seja construído com prazer. É importante que o educador se capacite profissionalmente buscando apropriar-se da teoria sobre o brincar, compreendendo e valorizando esta atividade infantil, para obter melhores resultados na aprendizagem dos alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste estudo buscou-se compreender como a ludicidade na educação pode efetuar mudanças no processo escolar, não somente na questão da forma de construir o conhecimento, como também cooperando para criar elos de amizade e cumplicidade entre alunos e professor. Através da reflexão guiada pelo aporte teórico, percebo que a infância é uma fase importante da vida da criança, na qual o brincar deve estar presente, de modo que os elementos da ordem cognitiva, social, afetiva e motora dos alunos sejam trabalhados.

No ato de brincar, a criança aprende a descobrir o mundo, dando um novo significado aos fatos e às emoções vivenciadas no seu cotidiano. É durante essa fase que ela apresenta um enorme potencial de curiosidade e criatividade, essencial para a formação de um ser pensante e atuante. Dessa forma, não se pode subestimar o brincar para a criança, que é tão importante quanto o trabalho para o adulto, e, portanto, deve ser respeitado. A criança deve ser sempre incentivada pelo adulto a brincar, porque dessa maneira ela pode constatar o valor que tem essa atividade para a sociedade e continuará a exercê-la de forma séria, mas alegre e plena.

Toda criança deve ter oportunidade de brincar, pois através da brincadeira reafirma o seu ser criança, criando um mundo imaginário de sonhos e de fantasias, que auxiliam no seu desenvolvimento integral. Com as atividades lúdicas a criança desenvolve a socialização, a comunicação, a criatividade, a imaginação, a concentração, a atenção, a coordenação motora, do mesmo modo aprende a cooperar, a ganhar, a perder, a respeitar regras e opiniões contrárias a sua.

É fundamental que o educador tenha consciência de seu papel de agente transformador, substituindo as práticas tradicionais por estratégias novas, dentro de um ambiente estruturado para provocar e promover o aprender. O prazer evidenciado na brincadeira é a base de toda ação lúdica e faz com que a criança

queira brincar cada vez mais. Sendo assim, é essencial que o educador tenha um olhar lúdico em sala de aula, organizando seu planejamento através de atividades que proporcionam a aprendizagem com diversão. O que prevalece nesse refazer pedagógico é a mudança de atitude em relação à forma de conduzir o processo, que deve estar de acordo com os desejos e as necessidades dos alunos.

O educador comprometido com seu trabalho educacional deve perceber a ludicidade na educação como uma ferramenta que facilita e qualifica o processo pedagógico, fazendo com que a aprendizagem seja significativa para o educando. Precisa buscar dentro de si a sua criança interior, às vezes adormecida, para conscientizar-se da importância da ludicidade na infância e conseguir atuar ludicamente, fomentando, nas tarefas com os alunos, a expectativa, o desafio, a curiosidade, o bom humor, o contentamento e o prazer. Do mesmo modo, o educador deve participar das brincadeiras, interagindo com as crianças, demonstrando que se importa com elas, tecendo a convivência saudável de afeto, de amizade e de cumplicidade com o grupo.

Considero o tema estudado muito benéfico para a educação e penso que para futuras pesquisas seria interessante analisar porque a prática da ludicidade na educação não é tão utilizada pelos professores, sendo que acarreta aprendizagens mais produtivas para os alunos e é um caminho possível de inovar a prática educativa.

REFERÊNCIAS

ABRAMOVICH, Fanny. *Literatura infantil. Gostosuras e bobices*. São Paulo: Scipione, 1997.

CUNHA, Nilse Helena Silva. *Brinquedo, desafio e descoberta: subsídios para utilização e confecção de brinquedos*. Rio de Janeiro: FAE, 1988.

_____. *Brinquedoteca: um mergulho no brincar*. São Paulo: Vetor, 2001.

FORTUNA, T. R. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (org.) *Planejamento em destaque: análises menos convencionais*. Porto Alegre: Mediação, 2000.

_____. Vida e morte do brincar. In: ÁVILA, I. S. (org.) *Escola e sala de aula: mitos e ritos*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2004.

_____. *Os desafios de quem atua na Educação Infantil*. Revista atividades & experiências. 2007. Disponível em: www.educacional.com.br/revista/0107/pdf/entrevista.pdf acesso em 17/10/2010

_____. *O brincar, as diferenças, a inclusão e a transformação social*. Atos de Pesquisa, Blumenau, v. 3, n. 3, 2008. Disponível em <http://proxy.furb.br/ojs/index.php/atosdepesquisa/article/view/1228/890> Acesso em 20/10/10

LUCKESI, Cipriano Carlos. *Educação, Ludicidade e Prevenção das Neuroses Futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese*. Disponível em: <http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm> acesso em 3/10/2010

_____. *Ludicidade e Atividades Lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna*. Disponível em: <http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm> acesso em 3/10/2010

PINHEIRO, Evanir de Oliveira Pinheiro. *Onde está o lúdico? Despertando o lúdico? Despertando a ludicidade dos educadores infantis*. Disponível em: <http://redesocial.unifreire.org/eva/onde-esta-o-ludico-despertando-a-ludicidade-dos-educadores-infantis>. Acesso em 27/09/10.

SÁ, Neusa M.C. *O lúdico na ciranda da vida adulta*. São Leopoldo-RS, 2004. Dissertação de mestrado, Programa de pós graduação em educação, Unisinos.