

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA - LICENCIATURA**

**MARLENE LUCIA JANTSCH ROLOFF**

**O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DOS SABERES  
E NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO**

**São Leopoldo**

**2010**

**MARLENE LUCIA JANTSCH ROLOFF**

**O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DOS SABERES  
E NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO**

Trabalho de Conclusão do Curso de Graduação em Pedagogia, apresentado como requisito para a obtenção do grau de Licenciado em Pedagogia, pela Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – FAGED/UFRGS.

**Orientadora:** Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Gláucia R. Raposo de Souza

**Tutora:** Letícia Schmarczek Figueiredo

**São Leopoldo**

**2010**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL**

**Reitor:** Prof. Carlos Alexandre Netto

**Vice-Reitor:** Prof. Rui Vicente Oppermann

**Pró-Reitora de Graduação:** Prof<sup>a</sup>. Valquíria Link Bassani

**Diretor da Faculdade de Educação:** Prof. Johannes Doll

**Coordenadoras do curso de Graduação em Pedagogia –**

**Licenciatura na modalidade a distância/PEAD:** Profas.

Rosane Aragon de Nevado e Marie Jane Soares Carvalho

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a Deus por ter chegado até aqui; ao meu marido e aos meus filhos que sempre me ajudaram e incentivaram em tudo que fiz.

Agradeço aos professores e tutores em especial a minha orientadora Gláucia e à tutora Letícia que foram muito queridas e atenciosas durante a realização deste trabalho.

## RESUMO

Este trabalho aborda a importância da ludicidade para o desenvolvimento da criança e a aprendizagem, pelo fato de a brincadeira e os jogos serem de fundamental importância na Educação Infantil e no Ensino Fundamental, especialmente nas Séries Iniciais, uma vez que os jogos e as brincadeiras são excelentes instrumentos de mediação entre o prazer e a aprendizagem. Aborda-se neste TCC, também, a dificuldade dos professores das Séries Iniciais do Ensino Fundamental em utilizarem o desenvolvimento lúdico da criança nas atividades das experiências pedagógicas. Os professores afirmam que lhes faltam o conhecimento teórico para apoiar sua prática lúdica no cotidiano escolar. Enfatiza-se neste trabalho a necessidade de mudanças nas atitudes pedagógicas, pois é fundamental trabalhar o lúdico na educação, visando à formação de indivíduos capazes de cooperar, de liderar, de viver em grupo e de participar ativamente do seu processo de aprendizagem. Ao final desse estudo, concluiu-se que infelizmente vemos que muitos professores continuam não utilizando as atividades lúdicas no processo ensino-aprendizagem, apesar de as práticas e as experiências descritas neste estudo mostrarem que o lúdico é tão importante para a saúde mental do ser humano que merece atenção dos pais e dos educadores, pois é o espaço para expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos.

Na minha experiência docente e durante o meu estágio supervisionado tive a certeza de que estava resgatando nos alunos a busca do prazer em aprender através de atividades mais dinâmicas e lúdicas e os resultados positivos aparecem na avaliação final dos alunos.

**Palavras-chave:** Lúdico. Brinquedo. Brincadeira. Aprendizagem. Professor. Mudança.

## SUMÁRIO

<b>1 - INTRODUÇÃO .....</b>	<b>7</b>
<b>2 - A UTILIZAÇÃO DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DOS SABERES E NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO.....</b>	<b>10</b>
<b>2.1 – A importância do lúdico para a aprendizagem.....</b>	<b>10</b>
<b>2.2 – A educação dominadora .....</b>	<b>15</b>
<b>2.3 – As diferentes metodologias.....</b>	<b>17</b>
2.3.1 – Tradicional .....	17
2.3.2 – Método Sintético.....	17
2.3.3 – Renovada .....	17
2.3.4 – Método Global .....	18
2.3.5 – Construtivista.....	18
<b>2.4 – A formação lúdica .....</b>	<b>19</b>
<b>3 – METODOLOGIAS APLICADAS.....</b>	<b>21</b>
<b>4 – ENTREVISTAS COM PROFESSORAS DE EDUCAÇÃO INFANTIL E DE ENSINO FUNDAMENTAL (SÉRIES INICIAIS).....</b>	<b>30</b>
<b>4.1 – Análise das entrevistas.....</b>	<b>30</b>
<b>5 - CONCLUSÃO.....</b>	<b>33</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>36</b>
<b>ANEXO - Pesquisa dirigida aos professores da Educação Infantil e das Séries Inicias sobre a importância do lúdico no desenvolvimento da aprendizagem.....</b>	<b>38</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A temática desse trabalho surgiu a partir das reflexões feitas sobre a minha prática docente e dos questionamentos sobre o quanto é desafiador ser educadora. O objetivo, então, desta reflexão é conscientizar o educador de que os problemas referentes à alfabetização estão muitos deles, relacionados às práticas educativas (métodos de ensino).

A palavra ludicidade tem sua origem na palavra latina “ludus”, que quer dizer “jogo”. O termo lúdico na sua origem se refere ao jogo, ao brincar, ao movimento espontâneo, mas passou a ser reconhecido como essencialmente psicofisiológico, ou seja, uma necessidade básica do corpo e da mente no comportamento humano, por isto o lúdico deixou de ser simplesmente o sinônimo de jogo. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento, expressão e o raciocínio.

Fazendo uma retrospectiva no tempo e analisando o ato de brincar, podemos verificar que o “brincar” está presente em todas as épocas, desde os tempos mais remotos até a atualidade. Na Pré-história o brincar é algo natural para o ser humano. No Egito e na Grécia, até mesmo os adultos brincavam, isto é, toda a família fazia parte desse ato de brincar, na educação, no fato de ensinar os ofícios e as artes para as crianças. O primeiro a demonstrar interesse pelo estudo do lúdico foi Platão, que aponta a importância dos jogos no desenvolvimento da aprendizagem das crianças, principalmente nas áreas Ciências Exatas (Matemática).

Com o crescimento do Cristianismo na Idade Média, a Igreja considerava o jogo como algo profano e, por esse motivo, na educação, aconteceu um retrocesso em relação ao lúdico. Com a metodologia usada pelos jesuítas, o lúdico volta a ter um destaque importante, principalmente no estudo da Gramática e da Ortografia.

Podemos citar também duas interferências importantes para a educação: são Vygotsky e Piaget, com novas contribuições científicas, dando muito mais ênfase ao jogo enquanto aprendizagem. Vygotsky acredita em uma função importantíssima do faz-de-conta, do jogo como parte pedagógica. Já Piaget dá um sentido mais amplo para o jogo em seus estudos.

Conforme Glaucimar Bittencourt e Mariana Ferreira, os efeitos do brincar começam a ser investigados pelos pesquisadores que consideram que a ação lúdica possibilita à criança compreender o pensamento e a linguagem do outro. Ferreira

(1991) enfatiza que o brincar implica uma relação cognitiva e representa a potencialidade para interferir no desenvolvimento da criança, é também considerado um instrumento para a construção do conhecimento do aluno.

Verifica-se, conforme citado acima, que o lúdico permite, ainda, aprender a lidar com as emoções. Pelo brincar, a criança equilibra as tensões provenientes de seu mundo cultural, construindo sua individualidade, sua marca pessoal e sua personalidade. Indicam os autores que o lúdico implica uma dimensão evolutiva com as crianças de diferentes idades, apresentando características específicas, e formas diferenciadas de brincar. Percebe-se que os educadores da atualidade precisam se utilizar do lúdico na educação, pois, ao diferenciar o trabalho da brincadeira, a humanidade observou a importância da criança que brinca.

Hoje o desafio de prender a atenção do aluno que vive rodeado pela mídia e uma variedade de recursos tecnológicos, sem perder o foco que é a aprendizagem, exige do professor uma profunda reflexão sobre seu fazer pedagógico. Vivemos num contexto em que o aluno, inserido numa sala de aula com quatro paredes, quadro, giz, carteiras dispostas uma atrás da outra, não aceita mais aquela aula em que o professor fala e ele escuta. O fato não está apenas no total desagrado pelo ambiente ou pela forma de vida e, sim, por não encontrar canalização para as suas atividades preferidas. O crescimento ainda em marcha exige maior consumo de energia e não se pode permitir que a criança permaneça, por longo tempo, sentada, calma e quieta, quando ela necessita de movimento.

Há professores que não utilizam as atividades lúdicas no processo ensino-aprendizagem, alegando que geram distrações e conseqüentemente indisciplina, Tais professores não têm consciência de que, dando aos alunos respostas prontas, sem problematizar o conteúdo, sem criar situações que permitam a reflexão, a troca entre os colegas e o próprio professor, não haverá aprendizagem concreta.

O educador deve partir de exercícios e de brincadeiras simples para incentivar a motricidade e as habilidades normais, gradativamente, trazendo desafios mais complexos, possibilitando um melhor aproveitamento geral. As atividades lúdicas têm o poder sobre a criança de facilitar tanto o progresso de sua personalidade integral, como o progresso de cada uma de suas funções psicológicas, intelectuais e morais. Verifico, na minha prática pedagógica como professora de séries iniciais que a criança, ao ingressar na escola, vem sofrendo

cada vez mais impactos causados pelo mundo moderno e por isso sua vida deve ser cada vez mais dedicada aos brinquedos e ao ambiente familiar.

A escola deve analisar as necessidades existentes dentro da escola, visando à implantação da cultura do lúdico na educação, e apontar a importância do lúdico na escola tradicional, formar indivíduos capazes de cooperar, de liderar, de viver em grupo e de participar ativamente do seu processo de aprendizagem.

O objetivo desse trabalho, então, é refletir sobre a importância da ludicidade na prática do educador, também como facilitador do ensino aprendizagem do aluno na alfabetização, principalmente sobre as experiências de sala de aula e auxiliar para a formação de novos educadores com menos inquietações e medos.

Neste trabalho destacarei:

- A importância do lúdico na aprendizagem.
- A educação dominadora.
- A formação dos docentes para uma educação lúdica.
- As diferentes metodologias de ensino aplicadas em nossas escolas.

Como metodologia, usarei pesquisas e a coleta de relatos sobre experiências docentes feita durante minha própria experiência do estágio e através de minha experiência anterior ao curso de Pedagogia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

## 2 - A UTILIZAÇÃO DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DOS SABERES E NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO

### 2.1 - A importância do lúdico na aprendizagem

Manoel de Barros escreva brilhantemente em seu livro “Memórias inventadas a infância” sobre o tema proposto neste trabalho o lúdico no fazer pedagógico.

Acho que o quintal onde a gente brinca é maior do que a cidade. A gente só descobre isso depois de grande. A gente descobre que o tamanho das coisas há que ser medido pela intimidade que temos com as coisas. Há de ser como acontece como amor. Assim, as pedrinhas do nosso quintal são sempre maiores do que as outras pedras do mundo. Se a gente cavar um buraco ao pé da goiabeira do quintal, lá estará um guri ensaiando subir na goiabeira. Se a gente cavar um buraco ao pé do galinheiro, lá estará um guri tentando agarrar no rabo de uma lagartixa. Sou hoje um caçador de achadouros da infância. Vou meio dementado e enxada nas costas cavar no meu quintal vestígios dos meninos que fomos. (BARROS, 2003, p. 85).

Nossa sociedade mudou, temos uma inversão de valores, mais informação do que podemos absorver a mulher trabalhando fora, o avanço tecnológico, a família mudou, a criança mudou o aluno e a escola também mudaram. As mudanças tecnológicas mudaram as formas de brincadeiras. Conforme a citação do autor as crianças deixaram de brincar na escola, na rua, jogar bola, pular amarelinha e passaram a jogar videogames e jogos de computador, ignorando o sol que brilha a convidar as brincadeiras na rua, assim às pedrinhas de Manoel de Barros, adquiriram uma nova dimensão dos conteúdos sistematizados. Tanta mudança gera confusão e expectativas, então surge o questionamento: como o lúdico interfere no desenvolvimento de uma criança?

A ludicidade é uma necessidade na vida do ser humano em todas as idades, e não deve ser vista apenas como diversão ou momentos de prazer, mas como momentos de desenvolver a criatividade, a socialização. O lúdico é tão importante para a saúde mental do ser humano que merece atenção dos pais e dos educadores, pois é o espaço para expressão mais genuína do ser, é o espaço e o

direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos.

Uma das grandes referências sobre a ludicidade são os estudos da professora Tânia Fortuna. Segundo a autora, o lúdico contribui com o ato pedagógico, criando situações de aprendizagem através dos jogos, em que as características do brincar estão presentes, influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos, no papel do aluno.

Na sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas. (FORTUNA, 2000, p.68)

Desta forma a brincadeira faz com que a criança interaja com o mundo. Nessa interação, ela brinca também com os objetos do mundo adulto. Então, podemos perceber que a brincadeira é uma atividade que possibilita e estimula as crianças a utilizarem os objetos do mundo adulto, assim elas podem construir relações e estruturar conhecimentos sobre o mundo que as cerca.

O brinquedo é uma das principais atividades no período da infância. A partir desta atividade as crianças tomam conhecimento de uma série de objetos do mundo adulto que as desafia. Para conhecer o mundo adulto a criança se esforça para agir nele ou até agir como um adulto. (FORTUNA, 2007, p.3)

Segundo estudos de Tânia Ramos Fortuna o lúdico possibilita esta interação da criança com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre a importância do lúdico na formação da personalidade. Através da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona idéias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento integral em relação ao meio. Revela ainda a autora que a brincadeira também é importante para o desenvolvimento psicológico, social e cognitivo, pois é através dela que a criança consegue expressar seus sentimentos em relação ao mundo social. As atividades lúdicas contribuem para o processo de socialização das crianças, para a compreensão do funcionamento do mundo, para demonstrar e vivenciar emoções.

Relatei aos alunos a história da minha infância, de como eu brincava quando tinha a idade deles agora entre sete e oito anos.

Aos sete anos eu ganhei a minha primeira boneca comprada que eu chamei de Pepita, antes era somente bonecas de pano feitas pela minha avó que morava conosco. A aluna Brenda me perguntou se eu nunca ganhei uma bicicleta no natal ou no dia das crianças, disse que não, mas andava com as bicicletas grandes dos meus irmãos, eu caía vários tombos, esfolava os joelhos como vocês agora, mas não desistia. Aos domingos os vizinhos se reuniam para brincar, cada domingo íamos à casa de uma amiga. As brincadeiras que ainda hoje tenho saudades são as de brincar ao ar livre, brincávamos de correr pelos poteiros em dia de chuva, de esconder dentro do milho. As mais diversas brincadeiras de roda e jogos que hoje estou resgatando e ensinando aos meus alunos. Toda criança deveria poder brincar, ter oportunidade de realizar atividades coletivas e livremente, pois isso tem efeitos positivos para o processo de aprendizagem e estimula o desenvolvimento de habilidades básicas e aquisição de novos conhecimentos. .

Referindo-se a faixa etária dos sete anos, Wallon (1979) demonstra seu interesse pelas relações sociais infantis nos momentos de jogo:

A criança concebe o grupo em função das tarefas que o grupo pode realizar, dos jogos a que pode entregar-se com seus camaradas de grupo, e também das contestações, dos conflitos que podem surgir nos jogos onde existem duas equipes antagônicas. (Wallon, 1979, p.210)

Este desenvolvimento, para Wallon, se dá através de uma interação entre ambientes físicos e sociais, sendo que os membros desta cultura, como os pais, os avós e os educadores deverão proporcionar ações que levem a criança a um saber construído pela cultura.

As brincadeiras aparentemente simples são fontes de estímulo ao desenvolvimento cognitivo, social, motor, corporal e afetivo da criança e, também, é uma forma de auto-expressão. Minha prática pedagógica tem revelado que poucos pais sabem o quanto é importante o brincar para o desenvolvimento físico e psíquico do seu filho. A idéia difundida popularmente limita o ato de brincar a um simples passatempo, sem funções mais importantes que entreter a criança em atividades divertidas. Tenho um exemplo na sala de aula onde o pai pondera que sua filha deve vir para a escola para estudar e não participar das brincadeiras – atividades livres e ou orientadas.

Piaget (1976) diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades da criança. Estas não são apenas uma forma de entretenimento para gastar energia das crianças, mas contribuir e enriquecer o desenvolvimento intelectual.

Ele afirma:

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil. (PIAGET, 1976, p.160)

A brincadeira tem um enorme valor no desenvolvimento das crianças. Portanto, é imprescindível que os educadores proporcionem oportunidades aos alunos de experimentarem, através da brincadeira e dos jogos, maiores facilidades para compreender o mundo à sua volta, bem como entender sua própria realidade. Além disso, o ato de brincar dá a criança o suporte necessário para as suas futuras decisões. Indivíduos que vivenciam situações variadas de aprendizagem e que têm acesso a diversos tipos de brincadeiras tornam-se adultos saudáveis.

Wallon (1981) faz inúmeros comentários onde evidenciava o caráter emocional em que os jogos se desenvolvem, bem como seus aspectos relativos à socialização. Referindo-se à faixa etária dos sete anos, Wallon demonstra seu interesse pelas relações sociais infantis nos momentos de jogo e fundamenta que a criança concebe o grupo em função das tarefas que o grupo pode realizar, dos jogos a que pode entregar-se com seus colegas de grupo, e também das contestações, dos conflitos que podem surgir nos jogos onde existem duas equipes antagônicas.

Através da brincadeira a criança aprende, elabora e assimila princípios morais e modelos sociais. A partir das brincadeiras ela irá reproduzir diversas possibilidades para viver e terá maior segurança para decidir o seu futuro. Ao usar a brincadeira na sala de aula, o professor aproxima-se mais do seu aluno, podendo conhecê-lo melhor. Assim, poderá perceber e acompanhar de perto o processo de aprendizagem do aluno, podendo observar também as suas características sociais, culturais e psicológicas. A escola não deve ser uma instituição que objetiva somente “educar” a cognição dos indivíduos, mas deve

fornecer subsídios para que os alunos experimentem vivências significativas para que se eduquem socialmente.

O lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica. A criança e mesmo o jovem opõe uma resistência à escola e ao ensino, porque acima de tudo ela não é lúdica, não é prazerosa. Na minha prática pedagógica na escola, verifico que é importante para a criança que ela mesma escolha as atividades lúdicas que gostaria de participar. Também é imprescindível que os adultos respeitem e compreendam que a infância não termina instantaneamente, por exemplo, com a passagem da educação infantil para os anos iniciais, momento em que se pensa haver uma ruptura entre a criança que brinca e o aluno que aprende.

A escola deve facilitar a aprendizagem utilizando-se de atividades lúdicas que criem um ambiente alfabetizador, onde a criança possa visualizar vários tipos de materiais escritos ou lúdicos para incentivar o aluno a obter autonomia na aprendizagem. Para tanto, o saber escolar deve ser valorizado socialmente e a alfabetização deve ser um processo dinâmico e criativo através de jogos, brinquedos, brincadeiras, musicalidade, atividades de leitura e escrita na matemática e outros conteúdos.

Com a ludicidade na escola, é possível estimular a criança no que ela precisa aprender. A ludicidade apresenta benefícios para o desenvolvimento da criança, a vontade em aprender cresce, seu interesse aumenta, pois desta maneira ela realmente aprende o que lhe está sendo ensinado.

Para Vygotsky (1987), aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio objeto e social, internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção. Na sociedade de mudanças aceleradas em que vivemos, somos sempre levados a adquirir competências novas. A utilização de brincadeiras e jogos no processo pedagógico faz despertar o gosto pela vida e leva as crianças a enfrentarem os desafios que lhe surgirem. O lúdico pode ser um instrumento indispensável na aprendizagem e os professores precisam ter o conhecimento sobre a relação do brincar com a aprendizagem e o desenvolvimento da criança. Pelo brincar, a criança equilibra tensões, aprende a lidar com as emoções.

Para Piaget o brincar implica uma dimensão evolutiva com as crianças de diferentes idades, apresentando características específicas, apresentando formas diferentes de brincar. Jogos com regras claras e bem definidas criam um contexto de observação e diálogo sobre os processos de pensar e construir o conhecimento de acordo com os limites da criança.

Com imaginação, apresentação, simulação, as atividades com jogos são consideradas como estratégia didática facilitadora da aprendizagem. Isso ocorre quando as situações são planejadas e orientadas por profissionais ou adultos, visando aprender, isto é, proporcionar à criança algum tipo de conhecimento, alguma relação ou desenvolvimento de alguma habilidade.

Para a criança o jogo é uma das atividades mais importantes na infância, pois ela necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo. A importância da inserção e da utilização dos brinquedos, dos jogos e das brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade que se impõe ao professor. Brinquedos não devem ser explorados só para lazer, mas também como elementos bastantes enriquecedores para promover a aprendizagem. Através dos jogos e brincadeiras, o educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo. Os professores precisam estar cientes de que a brincadeira é necessária e que traz enormes contribuições para o desenvolvimento da habilidade de aprender e pensar. (CAMPOS, A importância do jogo no processo de aprendizagem. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/> Acessado em 15/11/2010).

Vale ressaltar, porém, que o lúdico não é a única alternativa para a melhoria no processo ensino-aprendizagem, mas é uma ponte que auxilia na melhoria dos resultados onde houver interesse em promover mudanças.

## **2.2 - A educação dominadora**

A educação necessita de mudanças no contexto educacional, sendo assim, o professor torna-se um dos principais, senão o mais importante protagonista dessa mudança. Portanto sua prática têm sido motivos de estudos.

O professor interessado em promover mudanças poderá encontrar na proposta do lúdico uma importante metodologia, que contribuirá para diminuir os altos índices de fracasso escolar e de evasão nas escolas.

A maioria dos professores encontra dificuldades em compartilhar conhecimentos, que poderiam ser enfatizados com a prática da atividade lúdica, inserida numa perspectiva na qual os educandos poderiam desenvolver seus conhecimentos. Através de pesquisas e de leituras vimos que se pode trabalhar o corpo e o movimento dentro da sala de aula de uma forma mais lúdica. Assim, o aluno irá ter mais interesse em aprender, pois o aspecto lúdico desperta e motiva para a aprendizagem.

O educador necessita ter em mente que, por meio do lúdico, a criança se envolve no jogo através de atividades e sente a necessidade de partilhar com o outro, de dividir com o amigo. Esta relação expõe as potencialidades dos participantes, afeta as emoções e põe à prova as aptidões, testando limites e propondo desafios.

Paulo Freire faz uma crítica à educação dominadora, que é contrária ao diálogo:

O educador é o que educa; os educandos os que são educados; o educador é o que sabe; os educandos, os que não sabem; o educador é o que pensa; os educandos, os pensados; o educador é o que diz a palavra; os educandos, os que a escutam docilmente; o educador é o que disciplina; os educandos, os disciplinados; o educador é o que opta e prescreve sua opção; os educandos os que seguem a prescrição; o educador é o que atua; os educandos, os que têm a ilusão de que atuam; o educador escolhe o conteúdo programático; os educandos se acomodam a ele; o educador identifica a autoridade do saber com sua autoridade funcional, que opõe antagonicamente à liberdade dos educandos; estes devem adaptar-se às determinações daquele; o educador, finalmente, é sujeito do processo; os educandos, meros objetos. (FREIRE, 1983, p.68).

Esse profissional apontado por Freire é produto de uma educação dominadora, que sabe muito bem os conteúdos necessários para dar suas aulas com sucesso, sem perceber que o foco não é conteúdo, mas o aluno. Tais professores não permitem ao aluno interagir, colaborar, dirigir suas ações e sair da posição de espectador, assumindo, então, o papel de protagonista do seu processo de construção do conhecimento.

Freire ainda destaca que o professor precisa, antes, descobrir e trabalhar a ludicidade na sua própria história, resgatando os momentos lúdicos vividos em sua

trajetória de vida. É muito difícil trabalhar com o lúdico, especialmente para os que foram formados por uma escola que não comportou esse modelo. Por isso se ouve falar e se reconhece a importância de trabalhar este em sala de aula, mas pouco se faz, pois não é simples romper com experiências vividas ao longo de toda uma trajetória.

### **2.3- As diferentes metodologias**

Os docentes vêm adotando os mais variáveis métodos de ensino, principalmente em escolas públicas, onde não existe uma política que ajude ou dê suporte aos professores para aprofundarem seus estudos e saberem sobre os benefícios da aplicação de um método de ensino que não priorize somente uma área de conhecimento, mas sim sua totalidade. Tornando a atividade prazerosa, lógica e atrativa para os alunos. Muitos docentes fazem uma mescla dos métodos existentes. Os que mais são aplicados são os seguintes:

#### **2.3.1 - Tradicional**

É uma proposta de educação centrada na figura do professor. O princípio é a transmissão de conhecimentos por meio da aula, freqüentemente expositiva, numa seqüência predeterminada e fixa que enfatiza a repetição de exercícios com exigência de memorização. Muitas vezes, não leva em consideração o que a criança aprende fora da escola.

#### **2.3.2 - Método Sintético**

Termo utilizado para se referir à maneira como se alfabetiza a criança nesse processo. É mais usado em escolas que adotam metodologias e posturas tradicionais. A alfabetização é feita a partir de elementos mais simples - letra,

fonema ou sílaba - que são combinados, formando as sentenças. Pode ser alfabético, fônico ou silábico.

### **2.3.3 - Renovada**

Trata-se de uma concepção que inclui várias correntes, as quais defendem a chamada Escola Nova. Prega a valorização do indivíduo como ser livre, ativo e social. O centro da atividade escolar não é o professor nem o conteúdo disciplinar, mas sim o aluno como um ser global, onde o afetivo, o cognitivo e o simbólico estão integrados. O mais importante não é o ensino, é o processo de aprendizagem. O professor é um facilitador. A idéia do ensino guiado pelo aluno, em muitos casos, acabou por desconsiderar a necessidade de um trabalho planejado sobre o que deve ser ensinado e aprendido.

### **2.3.4 – Método Global**

Tem como ponto de partida elementos significativas unidades de sentido - palavras, sentenças ou pequenos textos -, que são usados para levar ao conhecimento dos elementos fonéticos. Pode ser dividido em palavração, sentencição ou unidades de experiências, dependendo do elemento que se emprega na alfabetização.

### **2.3.5 - Construtivista**

É a linha atualmente seguida pelas escolas públicas brasileiras, preconizada pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs). Surgiu em meados dos anos 80, a partir de estudos sobre a psicogênese da língua escrita, conduzidos por Emília Ferreiro e Ana Teberosky. Emília Ferreiro baseou-se em Piaget. A partir dos

estudos de Piaget, ela pesquisou a gênese da escrita e enfatiza o conhecimento que a criança já tem antes de ingressar na escola e está focado na língua escrita. Existem distorções na aplicação do conceito. Uma delas é a de que não se devem corrigir os erros dos alunos. É confundida com um método e pode ser aplicada com outras técnicas.

A maioria dos estudiosos da área educacional apostam no construtivismo, desde que ele passe por uma reavaliação. A questão fundamental é a má interpretação que se faz do construtivismo. Um grande erro é afastar totalmente o método e deixar que a criança aprenda sozinha, diz a lingüista Magda Becker Soares. Para ela, não se pode voltar ao passado, quando o professor tinha a receita pronta e bastava aplicá-la. "No construtivismo não se dá receita, mas sim meios para acompanhar o processo e interferir na hora adequada. Para isso, o professor tem de conhecer fonologia, além da teoria da aprendizagem e questões de linguagem." (SOARES, M. B. *Letrar é mais que alfabetizar. Entrevista no Jornal do Brasil*, Acessado em 26/11/2010. Disponível em <http://intervox.nce.ufrj.br/>). Na mesma entrevista concedida ao *Jornal do Brasil*, a autora destaca que abandonar o construtivismo não é a solução, mas é preciso rever alguns pontos. Enfatiza, ainda que em certos momentos, é preciso trabalhar com o método fônico, em outros, o método silábico é mais adequado. Há muito exagero dentro das correntes do construtivismo, como abrir mão do material didático, por exemplo.

#### **2.4 - A formação lúdica docente**

A educação no Brasil passou por reformulações por ocasião da promulgação da nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB/1996), as propostas dos PCNs e a consequente divulgação das Diretrizes Curriculares Nacionais. Com isto houve a possibilidade de debates que permitiu o repensar pedagógico. A atividade lúdica ganhou importância como estratégia para a construção do conhecimento.

A maioria dos docentes não consegue relacionar a formação profissional com ludicidade, não compreendem a ludicidade como um fator de desenvolvimento

humano. Isso acontece porque a ludicidade ainda não foi compreendida como uma dimensão importante e que deve ser estudada e vivenciada plenamente.

Defendo a idéia que a interação tem reflexos positivos quando realmente somos capazes de interagir a ponto de sermos os atores da própria ação. A vivência da ludicidade como fazer pedagógico durante o processo de formação do professor instiga o ato criador e recriador crítico, aguça a sensibilidade, o espírito de liberdade e a alegria de viver. (CARVALHO, 1992, p.14)

Fica claro na afirmação de Carvalho que a formação lúdica deverá proporcionar aos futuros professores vivências lúdicas despertando a criatividade, sensibilidade, afetividade tornando a prática pedagógica prazerosa e dinamizadora. O lúdico é o espaço de estar com as crianças e também com os adultos. Não seria possível pensar em brincadeiras para as crianças sem considerá-las como uma oportunidade também para o educador. O lúdico pode ser um instrumento indispensável na aprendizagem e os professores precisam ter o conhecimento sobre a relação do brincar com a aprendizagem e o desenvolvimento da criança.

Pelo brincar, a criança equilibra tensões, aprende a lidar com as emoções e para isso é importante que as experiências pedagógicas sejam compartilhadas com seus sucessos ou insucessos, pois estes fazem parte do processo de formação e crescimento do docente, trabalhar o lúdico visa formação de indivíduos mais capazes de cooperar, liderar, de viver em grupo e participarem ativamente em seu processo de aprendizagem. Os professores muitas não utilizam atividades lúdicas, alegando que geram distrações e conseqüentemente indisciplina.

Para que o lúdico traga benefícios, é preciso que o professor na sua formação aprenda com prazer, a sua curiosidade seja despertada pelo conhecimento através de atividades dinâmicas e desafiadoras para que na sua docência possa praticar o que experimentou. Com uma formação mais lúdica o professor terá oportunidade de se conhecer, de saber quais são suas potencialidades e limitações, desenvolverá seu senso crítico, terá atitude de pesquisador. É importante, também, que a formação lúdica seja permanente e favoreça uma ampla formação cultural, para que os professores possam redimensionar o seu olhar sobre as crianças e suas práticas e também levar em

conta todo o processo e a importância do brincar e da brincadeira no contexto social.

Vale ressaltar, porém, que o lúdico não é a única alternativa para a melhoria no intercâmbio ensino-aprendizagem, mas é uma ponte que auxilia na melhoria dos resultados onde houver interesse em promover mudanças.

### 3 - METODOLOGIAS APLICADAS

Realizei o meu estágio na turma onde eu sou regente. Trabalho a doze anos nesta escola e há onze anos como alfabetizadores. Durante esta caminhada, várias vezes me questionava sobre qual seria o melhor método para alfabetizar. Tirava uma ideia daqui, outra dali e, assim, ensinava os meus alunos a ler, escrever e a calcular, achando que isto bastava. Formava alunos que aprendiam mecanicamente, raramente levava em consideração o que eles já sabiam, pois tinha um planejamento a seguir. Paulo Freire critica a ideia de que ensinar é transmitir saber por que, para ele, a missão do professor é possibilitar a criação ou a produção de conhecimento.

O período em que realizei a minha prática docente durante o estágio foi de extrema importância, pois pude pôr em prática as diversas aprendizagens que adquiri durante a graduação, através das leituras, da troca de experiências com colegas e com professores. A cada dia que passava, tinha mais certeza de que eu estava resgatando nos alunos a busca do prazer em aprender.

A maioria dos professores da minha escola trabalha utilizando o método tradicional, cuja proposta de educação fica centrada no professor é ele quem sabe e transmite o conhecimento por meio de cópias, de repetição de exercícios até a memorização do conteúdo aplicado. Acham que desenvolver habilidades para adquirir competências é perda de tempo, pois os alunos precisam encher o caderno para aprender, muitas vezes tornando suas aulas cansativas e sem prazer para o aluno. Também aplicam o tema extra (cópia de várias páginas do livro como castigo) para quem faz alguma coisa que desagrade o professor. Não realizam atividades em grupo ou duplas, pois não pode haver barulho na sala de aula e as classes precisam ficar enfileiradas uma atrás da outra, caso venha uma visita para mostrar que a turma é educada e que o professor tem domínio sobre a turma.

Para alguns professores, falta uma formação continuada e precisam parar e refletir sobre sua prática pedagógica, e perceber que mudanças são inevitáveis, e para isto, o professor precisa planejar melhor suas aulas, numa visão sistêmica e de forma interdisciplinar. É preciso adotar novas posturas avaliativas, conhecer o ser que está educando, e saber a responsabilidade que é a de participar da sua formação.

Estou no segundo ano do Programa Circuito Campeão com a mesma turma, programa que foi oferecido pelo Governo Estadual e adotado pela direção da escola através da Secretaria da Educação. Não é um método, mas um programa que permite ao professor certa flexibilidade ao planejar as aulas através de habilidades e das competências que os alunos precisam desenvolver num período estipulado pelo programa.

Para cumprir todas as exigências educacionais e burocráticas, uma das linhas seguidas é o construtivismo. Segundo Emília Ferreiro, que desvendou os mecanismos pelos quais as crianças aprendem a ler e a escrever, através de etapas de aprendizagem, a criança constrói seu conhecimento da leitura e de escrita, usando o tempo necessário para transpor cada uma delas em um tempo que lhes é variável. É muito importante respeitar o tempo de cada aluno. O construtivismo é uma linha seguida pela maioria das escolas públicas, cuja ênfase é o conhecimento que a criança já tem ao ingressar na escola. No construtivismo, a prática pedagógica da alfabetização implica em estimular o aluno a evoluir na construção de seu conhecimento, planejar situações de aprendizagens, ajudando-o a superar seus conflitos, avançando de um nível a outro, desenvolvendo a autoconfiança na sua capacidade de aprender.

O conceito de alfabetização muda de acordo com a época, as culturas, a chegada das tecnologias e demais inovações, tornando-se por isso, necessário que o professor esteja aberto às mudanças que ocorrem em seu tempo. O acompanhamento das mudanças exige do alfabetizador novas formas de tornar eficaz e prazeroso o processo de alfabetização. (FERREIRO, 2003, p. 121)

A maioria das atividades desenvolvidas durante o estágio foi de construção pelos alunos, em momentos que o professor foi apenas o mediador.

Materiais didáticos analógicos e digitais vêm sendo, cada vez mais, utilizados nas escolas como facilitadores do ensino e da aprendizagem de diversas áreas, inclusive a Matemática (jogos, QVL, ábaco, computador...). A recreação e o lúdico, durante muito tempo, foram considerados necessários apenas para descontrair o ambiente, relaxar as crianças. Há de recobrar, o potencial educativo das brincadeiras, que incrementam a atenção, a criatividade, a memória e a capacidade simbólica. Elas potencializam, ainda, as relações sociais, permitindo que os sujeitos desenvolvam a moralidade, o senso de responsabilidade e noções de ética. (KISHIMOTO, 2002. p. 112).

Construímos com material reciclável o boliche e o ábaco que são jogos de matemática para testar a agilidade em calcular mentalmente, pois pesquisas em didática da matemática vêm alertar para a necessidade de defendermos o ensino do cálculo mental na escola, não somente para responder a uma demanda social, mas também porque “a proficiência no cálculo mental envolve uma forma de pensar que não será substituída facilmente pelos avanços da tecnologia.” Os jogos e brinquedos feitos pelos alunos continuam sendo usados, pois os estão expostos na sala da aula e podem ser usados no momento do brinquedo. Os alunos nos questionam a todo o momento, fazendo com que haja desconforto. O trabalho do professor é reconhecido e é gratificante saber que estamos plantando uma sementinha fértil em cada aluno que passa por nós.

Outra atividade importante foi à criação do mercadinho na sala de aula, onde houve não só o envolvimento dos alunos, mas também dos pais. Todos os passos a serem seguidos até montar o mercado contribuíram com o processo de dinamização da aprendizagem, desde o envolvimento em recolher as embalagens, a separação por gênero, a pesquisa de preços nos mercados para etiquetar os produtos, somar os valores, devolver o troco e através de histórias matemáticas que envolvam as compras e o brinquedo livre no mercadinho.

Justifica-se ainda a importância do cálculo mental porque é um recurso socialmente importante. Alguns alunos não demonstraram dificuldades, pois contaram que vão fazer pequenas compras no mercadinho para sua mãe. Calcula-se mentalmente em situações de compra e venda, ao estimar gastos, planejar as proporções dos ingredientes antes de fazer uma receita, orçar uma festinha, etc. Durante o período de estágio e ainda agora os alunos estão construindo vários brinquedos e jogos. Vem de Piaget a ideia de que o aprendizado é construído pelo aluno, que educar é provocar a atividade, estimular a procura do conhecimento. O professor não deve pensar no que a criança é, mas no que ela pode se tornar.

Outra atividade para trabalhar números foi a contação da história da Arca de Noé, trabalhamos os números pares através da visualização usando os próprios alunos para representar os pares, desenhos dos pares de animais que foram embarcados. Uma aluna logo citou que também existe par de brincos, outro citou pares de tênis. Cantamos a música; Lá vem o seu Noé, para descontrair.

No Programa Circuito Campeão, temos metas mensais, trimestrais e anuais para atingir, portanto, é importante também seguir a linha de Piaget, que

enfoca o caráter social do processo de aprendizagem e considera que, além do domínio dos conhecimentos formais, é necessária uma adequação pedagógica às características do aluno. Cada aprendiz tem um ritmo próprio que deve ser rigorosamente respeitado para que se torne um adolescente capaz de criar e produzir suas próprias conclusões na vida.

A origem do desenvolvimento cognitivo dá-se do interior para o exterior, ocorrendo em função da maturidade da pessoa. O autor considera que o ambiente poderá influenciar no desenvolvimento cognitivo, porém sua ênfase recai no papel do ambiente para o desenvolvimento biológico, ressaltando a maturidade do desenvolvimento. (PIAGET. 1987. p.16)

Na criança, a leitura através dos sentidos revela um prazer singular; esses primeiros contatos propiciam à descoberta do trabalho, motivam-na para a concretização do ato de ler o texto escrito. As histórias estimulam a imaginação e a criatividade das crianças. A contação de histórias é uma maneira de aproximar as crianças do mundo das palavras. Histórias contadas antes de dormir são momentos de troca e interação entre adultos e crianças, que proporcionam, também, a introdução destas no universo da fantasia e imaginação, auxiliando-as através dos contos de fadas, por exemplo, na resolução de conflitos e superação de seus medos. A leitura de livros de literatura que fazem parte do Programa Circuito Campeão são uma atividade que os alunos adoram, a meta do programa é que cada aluno leia sessenta livros por ano com seus responsáveis, eles levam como tema de casa e, no dia seguinte, eles recontam ou lêem para a turma, todos adoram levar livros, pois eles têm a liberdade em escolher, Também acontece à venda do livro, por exemplo, a Maria leu o livro, Isadora e a turma do banho e gostou, ela divulga o conteúdo do livro e então outro leva por curiosidade. Os gêneros dos livros que os alunos têm acesso são os mais variados.

A dramatização e os fantoches são recursos muito ricos para representar uma história contada, podemos através de objetos, imagens ou usar as próprias crianças para dramatizar as situações narradas. Uso os fantoches para dramatizar situações ou histórias com os alunos mais tímidos, uma vez que seu rosto pode ficar escondido, apenas se ouve a fala do personagem e a criança se sente mais segura. Na minha sala tinham alunos mais envergonhados e com o uso dos fantoches eles foram interagindo com o personagem e estão mais estimulados na contação da história.

A construção de textos individuais, em duplas, ou coletivamente, é uma prática quase que diária esta é feita sempre após uma atividade de observação, figuras em seqüência, gravuras, explanação de um tema, após pesquisa na internet e outros. A construção de pequenos textos pelos alunos tem me deixado muito realizada, quando dou um textinho pronto não acontece a desacomodação, o tempo inteiro ficam me questionando, falta muito? Quando eles mesmos escrevem tem mais sentido. Realizei uma atividade onde eu propus deles descreverem uma árvore. Levei os para o pátio e cada aluno escolheu uma árvore e sentou à sua frente e começou a descrever tudo sobre ela, inclusive o nome das árvores que descobriram com a secretária da escola que estudou na escola agrícola que fica ao lado da nossa escola.

O jovem e a criança precisam ser seduzidos para a leitura, desconsiderando neste processo qualquer artifício que possa tornar a leitura uma obrigação, pois, antes de ser um texto escrito, é um objeto; tem forma, cor, textura. Na criança, a leitura através dos sentidos, revela um prazer singular; esses primeiros contatos propiciam à criança a descoberta do trabalho, e o ato de ler o texto escrito cria um prazer que faz com que a escola se torne fator fundamental na aquisição deste hábito, pois mesmo com suas limitações, a escola continua sendo o espaço de construção do saber que inicia com o aprendizado da leitura.

A linha montessoriana, considera as crianças um grupo com potencial para construir um mundo melhor, para descobrir com a sua inteligência as inúmeras possibilidades que a natureza oferece. A pedagogia de Montessori insere-se no movimento das Escolas Novas, uma oposição aos métodos tradicionais que não respeitavam os mecanismos evolutivos do desenvolvimento da criança, conforme destaca Izaltina de Lourdes Machado em sua obra Educação Montessori - De um homem novo para um mundo novo, publicada em 1986.

Nesta obra a autora destaca a capacidade de experimentar, pois é agindo que a criança adquire conhecimento, vencendo etapas gradativamente com maiores possibilidades de sucesso. Igualmente, a criança passa a agir com mais autoconfiança, pois o resultado do trabalho é garantia de uma aprendizagem eficiente. Certas aprendizagens podem ocorrer muito mais cedo que o previsto. Neste modelo as crianças ficam espalhadas, sozinhas ou em grupos, concentradas nas atividades. Os professores se misturam entre os alunos observando ou ajudando. Os estudantes aprendem a pesquisar em bibliotecas, na internet e

observando na natureza para depois apresentar aos colegas suas pesquisas. Com certeza serão adultos responsáveis, generosos, competentes, críticos e independentes. Esta é a maior tarefa da escola.

O uso do laboratório de informática durante o estágio proporcionou aos alunos mais autonomia ao lidar com a tecnologia. Usaram a informática para pesquisas sobre os assuntos que estavam sendo tratados no momento. Na proposta do estágio dentro da disciplina de ciências naturais foram muitas as atividades desenvolvidas de maneira prazerosa, mais lúdica, pesquisamos na internet sobre a metamorfose da borboleta, adoção de um canteiro onde plantamos flores, visita a escola agrícola para observar os tipos de animais e a criação de um blog para postar as aprendizagens durante o estágio. "Curiosidade sobre os animais". A maioria das turmas não frequenta a sala de informática, pois os professores não se sentem seguros para organizar uma aula usando o computador, o que, certa forma, contraria os pressupostos de Montessori. Através do entusiasmo dos alunos pelas atividades desenvolvidas no computador, um pai de alunos da turma se prontificou a dar aulas no laboratório de informática ensinando-os a usar a ferramenta com mais segurança.

Para Montessori, o ensino deve ser ativo. A criança desenvolve um senso de responsabilidade por seu próprio aprendizado. A pedagogia montessoriana enfatiza a concentração individual por meio da manipulação de objetos. Na sala de aula, a atenção do aluno é desviada do professor para as tarefas a serem cumpridas.

O professor é um "guia" que remove obstáculos à aprendizagem e isola as dificuldades da criança. Na minha sala de aula tem os cantinhos destinados a leitura, jogo, matemática, livre e atividade dirigida, mas os alunos não estão presos aos seus lugares, normalmente eles sentam em dupla, podem trocar de dupla quando querem, mas sempre pensando no aprendizado seja formal ou lúdico.

Aplicando as metodologias citadas, consegui desenvolver o lúdico que possibilitou um aprendizado prazeroso aos alunos. Ao usar mais o jogo ou a construção de jogos, ficava visível a importância do brincar na construção do conhecimento, pois é através do brincar que o aluno reproduz e recria. A criança, ao brincar, desenvolve sua capacidade de refletir sobre os fatos reais de formas cada vez mais abstratas, bem como constrói sua realidade, tanto pessoal quanto social. O jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a

imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição, mesmo quando o jogo não representa apenas vitórias, mas também derrotas.

A relação do brincar, do jogar, produz e reproduz emoções, possibilitando nomear e organizar um mundo de caos para um mundo de descobertas, facilitando a abertura para o campo cognitivo. Pode-se dizer que o brincar é a forma mais fácil e real para estabelecer relações afetivas com a criança transmitindo assim segurança e confiança para que a introdução no processo de escolarização seja saudável e prazeroso sem sofrimentos. (MACHADO,1986. p.71)

O jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral. Através dele se processa a construção de conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvendo a noção de casualidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica. Também Piaget em sua obra - O nascimento da inteligência na criança (1982) refere que as crianças ficam mais motivadas para usar a inteligência, pois querem jogar bem e por isso se esforçam para superar obstáculos tanto cognitivos como emocionais.

É necessário, portanto, proporcionar aos alunos atividades e situações lúdicas que possibilitem sua integração e sua participação no contexto e na rotina escolar, observando sua faixa etária, respeitando o ritmo de aprendizagem de cada aluno, desenvolvendo um ambiente de afeto, jogos, brincadeira e conhecimento no qual possam se tornar mais autônomos e sociáveis, buscando a sua cidadania.

A aula no laboratório de informática proporciona aos alunos mais autonomia ao lidar com a tecnologia. A informática para pesquisas sobre os assuntos que estão sendo tratados no momento é algo novo para o aluno. O produto final desse processo é a formação de indivíduos autônomos, que aprendem por si mesmo, porque aprenderam a aprender, através da busca da investigação, da descoberta e da invenção. Considerar a representação social da informática é fundamental para se discutir sua utilização ou não nos diversos contextos sociais, bem como os verdadeiros objetivos aplicados à educação, seu significado social, seus efeitos ou

impactos. Ignorá-la seria o mesmo que negar o mundo em que vivemos a sociedade da informação e comunicação.

Ela é uma importante, poderosa e atraente ferramenta para fins de estudo, de pesquisa, e de jogos, não só para os alunos, mas também para os professores. É possível e necessário promover para os alunos uma nova forma de pensar, de trabalhar, de viver e de conviver no mundo atual, por isso torna-se uma exigência que as instituições de ensino e os professores se apropriem dessas novas formas de desenvolvimento.

Na disciplina de estudos sócios históricos que trata das questões étnico-raciais tivemos a palestra do Cacique Darci da tribo kaingang e a dança das crianças.

A diversidade cultural é a riqueza da humanidade. Para cumprir sua tarefa humanista, a escola precisa mostrar aos alunos que existem outras culturas além da sua. A autonomia da escola não significa isolamento, fechamento numa cultura particular. Escola autônoma significa escola curiosa, ousada, buscando dialogar com todas as culturas e concepções de mundo. Pluralismo não significa ecletismo, um conjunto amorfo de retalhos culturais. Pluralismo significa sobre tudo diálogo com todas as culturas, a partir de uma cultura que se abre às demais. (GADOTTI, 2001, p. 119)

No decorrer da palestra os alunos puderam fazer perguntas e questionar sobre a cultura dos indígenas. Ficaram muito impressionados com a relação de afeto que os índios têm com os animais por que para eles a natureza precisa da presença dos animais. O índio tem uma relação de muito afeto com seus filhos, e que contam muitas histórias e brincam bastante com seus filhos. É muito importante trabalharmos a construção das identidades étnico-raciais das crianças e jovens, para que um dia se orgulhem da sua etnia.

As atividades de campo são para os alunos atividades lúdicas e ao mesmo tempo pedagógicas. Este ano não realizei muitas saídas de campo devido a burocracia da coordenadoria para autorizar saídas para mais longe, as que ocorreram foram de extrema importância para a aprendizagem dos alunos. Levamos os alunos para uma visita ao quartel onde puderam conhecer as dependências do estabelecimento. Os alunos ficaram impressionados com tudo o que viram, foi um dia organizado especialmente para as crianças, participaram de uma simulação e tiveram que procurar um soldado que estava camuflado em meio a vegetação, alguns ficaram com medo. Visitaram o museu que tem o busto do

Patrono do exército Duque de Caxias. Todos ficaram muito estimulados e disseram que queriam ser soldados futuramente, inclusive os meninas.

Outra saída de campo que fizemos foi levar os alunos ao circo, vários nunca tinham ido, a escola conseguiu ingressos com um empresário do local que patrocinou a entrada, para o ônibus cada aluno trouxe um real. Os alunos perguntaram por que as lonas estão rasgadas e as cadeiras estão quebradas, aproveitei para explicar que a atividade circense não é muito valorizada por não ser vista como uma profissão ainda. Surgiu o questionamento do porque o circo não trouxe animais e aproveitei para explicar que é uma lei municipal de São Leopoldo que proíbe animais em circos, pelo fato de haver maus tratos durante as apresentações.

A saída ao colégio agrícola situado ao lado da nossa escola sempre é um passeio muito esperado que acontece todos os anos onde o aluno tem contato com a natureza, observando diretamente a relação dos animais com a natureza, o plantio na horta da escola, as flores espalhadas pelo pátio, árvores para subir e se sentir livre como um passarinho. Ao observarem os suínos a aluna Raíla me perguntou se nós comemos a carne desse animal tão sujo? Então expliquei para eles que eu, quando morava com meus pais, ajudava a carnear o porco e a carne não é suja. Ficaram surpresos ao saberem que a gordura animal usada na cozinha para preparar o almoço vem do porco. Essas são situações simples através das quais podemos trabalhar diversos conteúdos a partir das curiosidades e das inquietações dos alunos.

Outra saída de campo foi a participação da Semana do Trânsito promovida pela Secretaria Municipal da Educação de São Leopoldo. Os alunos assistiram a palestras, simulações de carrinhos nas ruas para obedecerem às leis de trânsito. Durante a palestra sobre trânsito seguro os alunos atentamente ouviram sobre as novas leis de trânsito sobre o uso das cadeirinhas e assentos especiais para crianças e onde lhes foi deixado claro que é proibido crianças menores de nove anos sentarem na frente. Um aluno questionou o seu próprio pai perante o palestrante, dizendo que tem apenas sete anos e seu pai o deixa sentar na frente. O aluno interpelou que isto está errado e que a partir de então quer sempre sentar onde a lei manda para que não se machuque.

#### **4- ENTREVISTAS COM PROFESSORAS DE EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTAL (SÉRIES INICIAIS)**

Sobre este princípio educativo do lúdico, surgiu a necessidade de constatar através de questionamentos, a real prática pedagógica existente nas escolas públicas que abrangem a primeira e a segunda etapa da educação básica, verificando se há ou não a utilização da ludicidade no planejamento diário.

Inicialmente iremos diagnosticar e após analisar as respostas obtidas, para posteriormente buscar conclusões plausíveis que embasem o fazer pedagógico dos docentes em questão. As escolas públicas escolhidas para a realização do questionário são: Escola de Educação Infantil Girassol e Escola de Ensino Fundamental Doutor João Daniel Hillebrand, ambas localizadas no município de São Leopoldo.

##### **4.1 - Análises das entrevistas com as professoras**

A análise será feita de modo qualitativo, enfatizando nas respostas os aspectos positivos e negativos descritos pelas docentes quanto ao uso ou não da ludicidade na sua prática pedagógica. A professora entrevistada na Escola de Educação Infantil (P –E.I) possui formação no Curso Normal e é graduada em Pedagogia. A professora entrevistada na Escola de Ensino Fundamental (P – E.F) é formada no Curso Normal e formada em Letras.

##### **1. Qual a importância do lúdico na alfabetização?**

**P - E.I** É importante, pois desperta o interesse e o gosto por aprender. Mas é imprescindível que a criança tenha nutrido o seu brincar de faz de conta, o simbólico, a representação, pois além dos benefícios da brincadeira ela entende a questão simbólica que é o viés central da alfabetização.

P - E.F Na teoria e na prática sabemos da grande importância do lúdico na alfabetização nas séries iniciais. O lúdico facilita e dá prazer na aprendizagem, além disso, possibilita a integração dos alunos.

Pensar a importância do brincar nos remete às mais diversas abordagens existentes, como podemos observar P - E.I que vê no jogo uma forma de compreender melhor o funcionamento das emoções, da personalidade dos indivíduos e uma preocupação com o encaminhamento para a alfabetização, já a P - E.F, analisa a contribuição do lúdico para a integração dos alunos e admite a importância da ludicidade na alfabetização, não dando a entender se ela usa a ludicidade na alfabetização ou não. Portanto o lúdico deverá estar relacionado ao envolvimento de ações culturais da criança para que a mesma tenha prazer em aprender conhecimentos ligados a sua realidade. Todos os jogos e brincadeiras, que parecem apenas passatempos, na verdade, preparam o terreno para um aprendizado.

## **2- O lúdico pode ser chamado de ferramenta de atração entre o aluno e o projeto de aprendizagem?**

P - E.I Sim acredito o lúdico ser a forma mais prazerosa de se aprender, quando direcionado ao objetivo do aprendizado.

P – E.F O lúdico deve acompanhar o aluno ao longo de seu projeto de aprendizagem. Construir uma maquete e cartazes vai servir como atração para o aluno aprender e ter mais facilidade de assimilação.

Observa-se que as respostas das professoras são controversas, uma vez que a P - E.I não tem dúvida sobre a importância do lúdico para que a aprendizagem

aconteça com prazer, porém a P - E.F entende que o lúdico é importante apenas para desenvolver a motricidade. Educar não é só ensinar a ler, a resolver problemas, a dar forma a um pensamento. É principalmente, atender às necessidades do desenvolvimento da criança. A necessidade de auto-expressão é mais presente ainda que a necessidade de sobrevivência.

Quando o professor das séries iniciais tiver se conscientizado de que essa educação pelo movimento é um pavimento que falta no edifício pedagógico, que permite o aluno resolver mais facilmente os problemas e o prepara para ocupar um lugar privilegiado ao lado da leitura, da escrita e da matemática, matérias ditas com base, à sua existência futura de adulto.

### **3- O jogo auxilia as crianças a desenvolverem o raciocínio, a linguagem e a capacidade de criação e expressão?**

**P - E.I** Com certeza é o fator determinante para o desenvolvimento e estímulo às situações citadas, como a atenção e a concentração.

**P - E.F** É através de jogos que o aluno desenvolve o raciocínio, a linguagem e a capacidade de criação e expressão. A manipulação dos jogos desperta mais atenção e interesse propiciando mais gosto em aprender sempre mais.

Percebe-se que as respostas das professoras acabam tendo uma relação entre si a qual a **P - E.I** dá importância ao jogo para desenvolver a concentração e a atenção e a **P - E.F** destaca mais as competências e habilidades para melhorar no processo de aprendizagem. O movimento da criança melhora através do pensamento enriquecido pela orientação interna, pois a inteligência, o pensamento e ação constituem um círculo fechado e a criança se satisfaz nas atividades criadoras, proporcionando expansão das idéias e aos sentimentos, possibilitando assimilar alegrias e eliminar as frustrações de cada dia.

## 5 CONCLUSÃO

Através do estudo apresentado neste TCC, pretendo contribuir para que futuros estudantes possam se motivar para temas de grande relevância no processo pedagógico como as considerações a respeito da importância que o lúdico traz para o desenvolvimento da criança e na aprendizagem de saberes.

Por ser o lúdico um recurso pedagógico de valiosa importância para estimular o desenvolvimento integral do aluno, ele poderá ser usado com a finalidade de trabalhar conteúdos que de certa forma estão cada vez menos presentes no dia a dia dos alunos em sala de aula.

Como podemos observar o brincar é necessário para o ser humano, pois a criança necessita do lúdico para se tornar um adulto realizado. Precisamos entender que o jogo e a brincadeira estão ligados ao prazer e que existem em qualquer momento e lugar, é este o objetivo da vida do ser humano. Podemos dizer que o lúdico é um laboratório onde as crianças adquirem de um modo mais intenso, experiências inteligentes e práticas reflexivas, onde a emoção, o prazer e a seriedade acontecem naturalmente permitindo a criança explorar, criar, imaginar e ousar sem medo. É importante que a criança não tenha medo de tentar, pois é através da brincadeira que ela explora o mundo e as diferentes hipóteses que ele oferece.

Sabe-se que o lúdico faz parte de uma dinâmica humana e é fundamental que o professor reflita sobre sua prática pedagógica para que o aluno através do brincar descubra a dimensão lúdica de si mesmo e do outro e torne o ato de aprender um prazer. O ambiente escolar é um fator importante para que possam acontecer trocas entre aluno e o professor, seja de conhecimento, de aprendizagens e de afeto. Não se deve esquecer que os docentes têm a responsabilidade de preparar um ambiente de confiança e acolhedor, para que haja cumplicidade entre professor e aluno, possibilitando que se tornem adultos mais felizes. Essa cumplicidade entre aluno e professor é fundamental para o processo de construção e da formação do conhecimento. A relação deve ser de amor, pois quando o professor demonstra que ama ensinar seus alunos através dos seus propósitos, a relação de amizade cresce.

A formação do professor está relacionada à tendência pedagógica que segue na sua docência. Na educação tradicional a proposta está centrada na figura

do professor. A renovada inclui várias correntes, o professor é um facilitador. O construtivismo enfatiza o conhecimento que a criança já traz mesmo antes de ingressar na escola e está focada na língua escrita.

Hoje a tendência construtivista predomina nas escolas, procura-se planejar os conteúdos de acordo com a realidade do aluno, são tendências culturais e universais que devem ser entendidas pelos alunos, assimilando e não decorados, o papel do professor é de um mediador. Mesmo com projetos mais críticos nas escolas, ainda vêm-se professores depositando conteúdos nos alunos de forma tradicional numa seqüência predeterminada, usando a repetição de exercícios como exigência de memorização. Esta atitude afeta a credibilidade do aluno em sua potencialidade, pois acomoda o conhecimento e não acontece a transformação desejada. O professor deve provocar em seus alunos o desejo de criar e recriar, ser crítico, despertar a sensibilidade, a curiosidade, a vontade de adquirir novas aprendizagens de uma forma lúdica e não desistir do desejo de viver alegremente.

Quando o ato de ensinar e de educar é apenas baseado na transmissão de informações, não há a oportunidade dos alunos testarem novas hipóteses através de caminhos diferentes. Trabalhar a intuição e as sensações muitas vezes desconsideradas no processo de ensino-aprendizagem desenvolve a criatividade e a autoconfiança. É através de situações estimuladoras que podemos desenvolver o potencial dos alunos, permitindo formar seu próprio conceito e de criar e transformar.

A importância de pensar sobre o lúdico no processo de formação do professor é necessário, pois é ele que facilita a aprendizagem, desenvolve no aluno a formação pessoal e social, a construção e a assimilação do conhecimento, usando a comunicação e a criatividade. O docente tem a obrigação de mudar para que seus alunos se tornem mais ousados, criativos e solidários. O lúdico é essencial para a humanidade e deve ser entendido como uma diversão.

A maioria dos professores sabe que trabalhar a ludicidade é necessário, mas sentem dificuldades para desenvolver sua aula usando um jogo para transmitir aos alunos um determinado conteúdo. As atividades lúdicas no processo educativo já foram comprovadas e reconhecidas através de depoimentos de professores que no decorrer de sua trajetória não usavam a ludicidade e agora estão trabalhando com o lúdico em suas aulas.

Infelizmente ainda há universidades brasileiras que não dão atenção suficiente à importância da ludicidade na sala de aula, para que os futuros

professores tenham uma visão ampla e pedagógica sobre os benefícios de trabalhar esta metodologia com os alunos, principalmente na educação infantil e séries iniciais do ensino fundamental. Deveria existir em todas as universidades uma disciplina específica sobre a importância do brincar para o desenvolvimento da criança. Para os professores que já estão atuando com crianças e tem dificuldades para desenvolver o lúdico em seu fazer pedagógico ou não se sentem preparados, os governantes deveriam proporcionar uma formação continuada, pensando em formar jovens mais autônomos. Se o professor experimentar e conhecer o lúdico como uma ação na vida dele e dos alunos será mais fácil planejar atividades para desenvolver na sala de aula, oportunizando aos alunos condições de ampliar sua oportunidade de ação no processo de ensino-aprendizagem.

Na minha experiência como professora, já passei por várias escolas e turmas, posso afirmar com toda certeza que uma atividade desenvolvida de maneira lúdica dá mais significado e importância ao aprendizado, pois conecta a criança ao mundo e a sua realidade, tornando esta experiência mais prazerosa. Além disso, uma aula lúdica gera um desafio e surpresa, que contribui para seu aprendizado, pois a maioria dos jogos é feito em grupos, e o contato entre as crianças que brincam juntas acontece a socialização e aprendizado mútuo. Cabe a nós professores respeitar as etapas do desenvolvimento das crianças, e atribuir a cada criança o papel de sujeitos ativos na construção do conhecimento através de formas mais lúdicas, obedecendo sempre os limites de cada aluno.

Devemos ter espírito aberto ao lúdico, reconhecer a sua importância enquanto fator de desenvolvimento da criança como um todo. Brincar é a forma mais perfeita para se obter sucesso escolar e conseqüentemente inclusão social, com isto transformando a sociedade. Resgatar o desejo de aprender, a curiosidade, e elevando sua auto-estima. Estimulando a participação do grupo de alunos nas atividades lúdicas e o professor brincando junto, sendo um integrante na hora de jogar, passando pelas dificuldades e alegrias que os alunos enfrentam, valorizando o sujeito aprendiz, a escola resgata sua função social e revitaliza as relações no espaço escolar como um espaço integrante, dinâmico, vivo, ao invés de um lugar somente como transmissor de conteúdos da matéria. Com esse olhar, o lúdico pode ser direcionado ao jogo, ao jogar junto.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAMPOS, Maria Célia Rabello Malta. **A importância do jogo no processo de Aprendizagem**. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/>

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: 1992.

FERREIRO, Emilia; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. 4. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1991.

FORTUNA, Tânia Ramos. **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.

FORTUNA, Tânia Ramos. **Psicologia do jogo: teorias psicológicas sobre a brincadeira**. Porto Alegre: 2007

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 18. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2001.

GOODMAN, Yetta M. (Org.). **Como as crianças constroem a leitura e a escrita: perspectivas piagetianas**. Porto Alegre: 1989.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2002.

MACHADO, Izaltina de Lourdes. **Educação montessori de um homem novo para um mundo novo**. Editora Pioneira, 1986.

MACEDO, Lino de. O construtivismo e sua função educacional: **Educação e Realidade**, Porto Alegre, v. 18, n. 1, p. 25-31, jan./jun. 1993.

MONTESSORI, Maria. **Formação do homem**. Rio de Janeiro:Portugália Ed. [s.d.].

PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança**. 4. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.

SANTOS, Antonio Carlos dos. **Jogos e atividades lúdicas na alfabetização**. Rio de Janeiro: 1994.

SOARES, Magda Becker. **Letrar é mais que alfabetizar**: Entrevista no Jornal do Brasil, 26/11/2000. Disponível em <http://intervox.nce.ufrj.br/%7Eedpaes/magda.htm>

WALLON, Henri. 1979. **Psicologia e Educação da criança**. Lisboa: Edições Veja.

WALLON, Henri. 1981. **A evolução psicológica da criança**. Lisboa: Edições 70.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: 1989.

**Revista Nova Escola** – Grandes Pensadores – Edição especial - julho/2008

Disponível em <<http://penta.ufrgs.br/~luis/Ativ1/Construt.html>> Acesso em 03/10/2010

Disponível em <<http://www.projetopedagogicosdynamics.com/artigo4.htm>> Acesso em 26/09/2010

Disponível em <<http://www.monografias.brasilecola.com/educacao/conquista.htm>> Acesso em 03/10/2010

Disponível em <[http://www.educacaomoral.org.br/reconstruir/os\\_educadores\\_edicao\\_78\\_maria\\_montessori.htm](http://www.educacaomoral.org.br/reconstruir/os_educadores_edicao_78_maria_montessori.htm)> Acesso em 07/09/2010

**ANEXO - Pesquisa dirigida aos professores da Educação Infantil e das Séries Iniciais sobre a importância do lúdico no desenvolvimento da aprendizagem**

Nome da Escola.....

Série em que você atua.....

1 – Que importância você atribui ao lúdico na alfabetização?

2 – O lúdico pode ser chamado de ferramenta de atração entre o aluno e o projeto de aprendizagem?

3 – O jogo auxilia as crianças a desenvolverem o raciocínio, a linguagem e a capacidade de criação e de expressão?